

**KARAKTERISTIK *DIGITAL DELAY EFFECT* DALAM
KOMPOSISI LAGU *TIME 2* KARYA EWAN DOBSON**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Yanuar Rendy Kurniawan
09208241018

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Karakteristik *Digital Delay Effect* dalam Komposisi Lagu *Time 2* karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam berbagai Lagu ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I,

Drs. Cipto Rudy Handoyo, M.Pd
NIP 19650418 199203 1 002

Yogyakarta, September 2013





Pembimbing II,

Drs. Pujiwiyan, M.Pd
NIP 19671221 199303 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Karakteristik Digital Delay Effect dalam Komposisi Lagu Time 2 Karya Ewan Dobson* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd	Ketua Penguji		25..Oktober 2013
Drs. Pujiwiyanana, M.Pd	Sekretaris Penguji		25..Oktober 2013
Drs. Agus Untung Yulianta	Penguji I		24..Oktober 2013
Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd	Penguji II		24..Oktober 2013

Yogyakarta, Oktober 2013
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof.Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP.19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Yanuar Rendy Kurniawan

NIM : 09208241018

Program Studi: Pendidikan Seni Musik

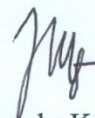
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta , 16 september 2013

Penulis,



Yanuar Rendy Kurniawan

MOTTO

"Tak ada keraguan untuk Hari Ini dan Hari Esok"

"Orang yang tak tahan kritik, lebih baik masuk ke tempat sampah, terlebih lagi orang yang munafik"

- Yanuar Rendy Kurniawan -

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ayah, Ibu dan Rosalia Lilin yang selalu mendampingi saya,

Cah Ndableg Kwartet Gitar (Alan , Bowo, Rohmad), Tita, Rio, Eko, Ardi, Wahyu Hidayati, Galas, Mas Yogo, Mas Fian dan semua teman2 Pendidikan Seni Musik angkatan '09, serta gitaris2 pecinta delay effect :D

KARAKTERISTIK *DIGITAL DELAY EFFECT* DALAM KOMPOSISI LAGU *TIME 2* KARYA EWAN DOBSON

Oleh Yanuar Rendy Kurniawan

NIM 09208241018

ABSTRAK

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara jelas penggunaan teknologi *digital delay effect* dalam lagu *Time 2* karya Ewan Dobson serta tahapan-tahapan penggunaan *digital delay effect* dalam kaitannya dengan tempo dan pola ritme.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *content analysis*. Dalam penelitian ini, narasumber adalah Ewan Dobson selaku komposer dari lagu *Time 2* dan Andika Prabhangkara selaku ahli dalam bidang audio. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan analisis langsung terhadap lagu *Time 2*. Untuk uji validitas, peneliti menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data. Lagu *Time 2* dianalisis kemudian dicocokkan dengan data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Dengan demikian dapat diketahui karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* Karya Ewan Dobson adalah menggunakan *delay effect* sebagai pembentuk pola ritme *dot 1/8 note* dan menggunakan not-not seperdelapan dalam keseluruhan lagu; (2) Penggunaan *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson menggunakan *setting* yang sama dari awal hingga akhir lagu meliputi *delay time* 310 ms, tempo 145 bpm, *feedback* 0-10, *level delay* 35-40%.

Kata Kunci : *digital delay effect*, Ewan Dobson, *Time 2*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah memberikan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Karakteristik *Digital Delay Effect* dalam Komposisi Lagu *Time 2* karya Ewan Dobson“. Skripsi dapat tersusun berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd, selaku dosen pembimbing pertama.
2. Drs. Pujiwijaya, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua.
3. Ewan Dobson selaku Narasumber.
4. Andika Prabhangkara selaku Narasumber.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini.

Semoga penelitian yang telah dilakukan bermanfaat untuk pembaca atau sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Permasalahan	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	6
B. Penelitian yang Relevan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	19
B. Data Penelitian	20
C. Sumber Data.....	20
D. Pengumpulan Data.....	21
E. Instrumen Penelitian	22
F. Teknik Penentuan Validitas	23
G. Analisis Data	24

BAB IV PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	27
B. Karakteristik <i>Digital Delay Effect</i> dalam Komposisi Lagu <i>Time 2</i> Karya Ewan Dobson.....	34
C. Bentuk Analisis Lagu <i>Time 2</i>	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	50
B. Saran	50

DAFTAR PUSTAKA	52
----------------------	----

LAMPIRAN	54
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar bagian-bagian gitar elektrik dan akustik	10
2. Gambar <i>single-coil pick-up</i>	11
3. Gambar <i>Humbucker pick-up</i>	11
4. Gambar Triangulasi teknik pengumpulan data	24
5. Gambar Ilustrasi: Reduksi data, display data dan verifikasi.....	25
6. Gambar Ewan Dobson.....	30
7. Gambar <i>Effect Boss Digital Delay</i> (DD-6).....	31
8. Gambar Gitar Stonebridge 23 CR	32
9. LR Baggs M1A Active Soundhole Magnetic Pick-up	32
10. Gambar <i>Setting Effect</i> Ewan Dobson	33
11. Gambar <i>Delay and Frequency calculator</i>	36
12. Gambar <i>Delay and Frequency calculator</i> dengan tempo 145 bpm	40
13. Gambar hasil perhitungan <i>delay calculator</i>	41
14. Gambar grafik posisi nada asli dan <i>delay</i> bagian intro	44
15. Gambar grafik posisi nada asli dan <i>delay</i> bagian intro	45
16. Gambar grafik nada asli dan <i>delay</i> bagian lagu	45
17. Gambar grafik posisi nada asli dan <i>delay</i> bagian reff	46
18. Gambar grafik posisi nada asli dan <i>delay</i> bagian <i>ending</i>	46
19. Gambar perhitungan lagu tempo 96, <i>delay time</i> tipe dot 1/8 note	47
20. Gambar perhitungan lagu tempo 108, <i>delay time</i> tipe dot 1/8 note	48
21. Gambar perhitungan lagu tempo 132, <i>delay time</i> tipe dot 1/8 note	48
22. Gambar perhitungan lagu tempo 160, <i>delay time</i> tipe dot 1/8 note	49
23. Gambar Peralatan dalam pembuatan sampel audio	58
24. Gambar Analisis Lagu <i>Time 2</i>	58
25. Wawancara dengan Andika Prabhangkara	59

DAFTAR LAMPIRAN

1. Partitur Lagu <i>Time 2</i>	54
2. Dokumentasi Penelitian.....	58
3. Panduan Wawancara Narasumber 1 (Ewan Dobson)	60
4. Panduan Wawancara Narasumber 2 (Andika Prabhangkara).....	62
5. <i>Field Note</i> Narasumber 1.....	63
6. <i>Field Note</i> Narasumber 2.....	69
7. Validasi Instrumen	77
8. Permohonan Ijin Penelitian kepada Ketua Jurusan Pendidikan Seni Musik UNY.....	78
9. Permohonan Ijin Penelitian kepada Manager Studio Mix Production	79
10. Surat Keterangan Wawancara.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan musik pada era modern seperti saat ini sangatlah pesat. Banyak hal-hal baru yang mulai ditemukan dan digunakan untuk memperkaya nilai musik. Hal itu ditandai oleh semakin berkembangnya teknologi maupun teknik-teknik dalam musik itu sendiri. Proses perkembangan musik dalam era modern selalu berkaitan dengan perkembangan teknik maupun teknologi di dalamnya. Tanpa mengurangi kepedulian terhadap musik tradisional yang semakin lama semakin tenggelam dalam arus globalisasi, pengkajian terhadap perkembangan teknologi dalam musik tentunya diperlukan sebagai pengetahuan dan sarana pengembangan dalam musik.

Salah satu contoh perkembangan teknologi dalam musik yaitu perkembangan teknologi dalam instrumen gitar. Alat musik gitar yang pada awalnya berawal dari instrumen yang tanpa menggunakan teknologi apapun kemudian berkembang dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan jaman sehingga muncul gitar elektrik . Gitar elektrik kemudian berkembang lagi dengan beberapa tambahan komponen antara lain dengan penggunaan *guitar effect* (French : 2012).

Fungsi dari *guitar effect* antara lain mengubah suara asli yang dihasilkan menjadi karakter suara yang berbeda sesuai dengan jenis musik yang diinginkan. *Guitar effect* sendiri terbagi menjadi bermacam-macam jenis

antara lain *distortion, flanger, tremolo, delay* dan masih banyak lainnya yang sampai saat ini masih terus dikembangkan. Meskipun demikian, patut disayangkan bahwa di Indonesia literatur maupun referensi mengenai penggunaan teknologi *guitar effect* tersebut masih sangat terbatas, sehingga gaya permainan gitaris Indonesia cenderung tidak berkembang.

Teknologi *guitar effect* menjadi semakin penting dalam permainan gitar elektrik karena mampu memberikan karakter dan ke-khasan bagi gaya permainannya. Oleh karena itu referensi mengenai penggunaan *guitar effect* pun sangat diperlukan. Dari berbagai macam jenis *guitar effect* yang ada, peneliti mencoba mengkaji mengenai salah satu jenis *guitar effect* yaitu *delay effect*.

Delay effect sendiri tidak hanya terdapat pada instrumen gitar saja. *Delay effect* sering digunakan dalam bidang-bidang audio yang lain misalnya *recording, mixing, audio sampling*, siaran televisi, radio, dan sistem *digital audio control* yang lain. Pada dasarnya, prinsip dari *delay effect* dari tiap-tiap bidang tersebut sama. Dalam buku *Mixing Audio*, Izhaki (2008:383) menyatakan "*the most basic requirements of a delay unit is to delay the input signal by a set amount of time*". Hal tersebut menunjukkan bahwa dasar dari sebuah *delay unit* adalah menahan sinyal selama selang waktu tertentu.

McGuire (2008:120) dalam buku *Audio Sampling* menyatakan "*a delay holds back a sound in time and releases it at specified interval. Typically, the original sound remain unaffected, while a copy is delayed and mixed in with the original. These copies are spaced apart and can be timed to*

any desired tempo". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa mekanisme *delay* adalah suara yang asli keluar seperti apa adanya, sementara suara tunda bercampur dengan suara asli dalam selang waktu tertentu.

Delay effect merupakan salah satu jenis *effect* pada instrumen gitar yang berbasis *time* dan menghasilkan nada ulangan dari nada asli yang dibunyikan. Antara nada asli dengan nada yang berulang terdapat jarak waktu tertentu yang diatur melalui komponen dalam gitar effect yang disebut *delay time*. Pengaturan *delay time* sangat banyak macam dan jenisnya tergantung pola ritme dan suara yang ingin dihasilkan. Hal ini juga berkaitan dengan tempo yang dimainkan (McGuire : 2008).

Peneliti mengkaji salah satu komposisi yang menggunakan *delay effect* yaitu lagu *Time 2* karya Ewan Dobson. Ewan Dobson adalah gitaris yang berasal dari Kanada yang telah memenangkan berbagai kompetisi gitar di negaranya. Penghargaan yang dia raih diantaranya dalam dua kompetisi yaitu *Burlington Rotary Fall Music Festival* dan *Pickering Rotary Music Festival* dimana dia menjadi juara setelah berlomba melawan gitaris-gitaris dari berbagai kategori.

Album ke-2 dari Ewan Dobson sangat menarik perhatian para penggemarnya, salah satu lagu yang paling populer adalah Lagu *Time 2*. Lagu ini menjadi lagu yang paling sukses dan menarik perhatian jutaan penonton di internet. Video tersebut tercantum dalam berbagai website di internet diantaranya <http://www.reddit.com>, <http://www.ebaumsworld>, <http://www.collegehumor.com>. Lagu tersebut menempati posisi pertama

dalam daftar *iTunes* di Finlandia, Jerman dan Swedia. Selain itu lagu *Time 2* juga menempati peringkat ke-2 di Austria, ke-3 di Jepang dan Belanda, ke-4 di New Zealand dan ke-5 di Denmark.

Lagu *Time 2* karya Ewan Dobson merupakan salah satu contoh lagu yang menggunakan *delay effect* dalam komposisinya. *Delay effect* yang diatur dengan *delay time* tertentu harus dimainkan dengan tempo khusus untuk menghasilkan pola ritme yang sesuai. Hal ini menyebabkan *delay effect* yang *delay time*-nya telah diatur untuk dimainkan dalam tempo cepat, apabila dimainkan dengan tempo lambat hasilnya akan berbeda. Pengaturan-pengaturan *delay time* dalam *delay effect* tersebut yang akan dikaji oleh peneliti sehingga diketahui pola ritme *delay* dan suara asli dalam Lagu *Time 2* karya Ewan Dobson, baik ketika dimainkan dalam tempo lambat, sedang maupun cepat.

B. Fokus Permasalahan

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan pada karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara jelas karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* Karya Ewan Dobson.

2. Mengetahui penggunaan *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi UNY, Sebagai referensi bagi mahasiswa khususnya Jurusan Pendidikan Seni Musik tentang penggunaan teknologi dalam bermusik khususnya dalam instrumen gitar elektrik.
 - b. Bagi Kepustakaan, sebagai tambahan literatur tentang teknologi musik khususnya dalam alat musik gitar elektrik dimana masih sangat terbatas jumlahnya.
 - c. Bagi gitaris tanah air, sebagai tambahan wawasan tentang penggunaan *digital delay effect* dalam permainan gitar elektrik untuk memberikan variasi gaya permainan.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi peneliti, mengetahui tahapan penggarapan musik khususnya yang berhubungan dengan penggunaan *digital delay effect*.
 - b. Bagi dunia penelitian, sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya karena masih banyak teknologi *guitar effect* yang masih bisa dikaji.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Produksi Suara

Suara dihasilkan oleh pergerakan gelombang yang menyerupai gelombang air (Diehl:1973).

When a sound wave strikes a wall, or some other object in its path, it is reflected in the same way that lights is reflected by a mirror.If the sound wave strikes the wall at some particular angle of incidence, then it is reflected at that same angle.If the wall is perpendicular to the line of travel of the wave,then the reflected wave is returned in the same line as the incident wave, but now it is moving in the opposite direction.
(Diehl, 1973: 5).

Hal tersebut menunjukkan bahwa proses suara untuk sampai ke telinga manusia dapat berupa refleksi (pantulan) suara dari sebuah dinding seperti sebuah cahaya yang dibiaskan oleh cermin. Jones (2007: 95) menyatakan:

music is sound that's organized by people on purpose, to dance to, to tell a story , to make other people feel a certain way, or just to sound pretty or be entertaining.Music is organized on many different levels.Sounds can be arranged into melodies.harmonies, rythms, terxtures and phrases, beats, measures, cadences and form all help to keep the music organized and understandable.But the most basic way that music is organized is by arranging the actual sound waves themselves so that the sounds are interesting and pleasant and go well together.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa musik adalah suara (bunyi) yang dikelola oleh manusia dalam berbagai tujuan dan tersusun atas unsur-unsur yaitu melodi, harmoni, ritem, tekstur, frase, ketukan, birama,

kadens. Namun yang paling penting bahwa musik tersusun atas gelombang bunyi yang saling terpadu dan pada akhirnya bersama-sama membentuk suara yang indah.

Jones (1974: 3) dalam bukunya yang berjudul *Music Theory* menyatakan ;

One vibration in the air consist of one cycle or wave of one cycle or wave of high and low-pressure areas. The number of these vibrations per second is called the frequency of the sound wave; the greater the frequency, the higher the pitch

.....
.....
.....*Tones have certain properties and characteristics for wich we have terms:*

a. Pitch : the relative sense of "high" or "low"

b. Duration; the length of the sound or rhytm

c. Intensity; the volume or degree of loudness

d. Timbre; the distincitive quality of sound

Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa tinggi rendahnya nada dipengaruhi oleh frekuensi dari gelombang bunyi yang diproduksi. Nada sendiri memiliki sifat-sifat yaitu tinggi rendah (*pitch*), panjang pendek (*duration*), tingkat kekerasan (*intensity*), dan kualitas/warna suara (*timbre*).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa suara dihasilkan gelombang bunyi yang terbentuk menyerupai air dimana sering mengalami refleksi atau pantulan sesuai dengan ruang yang dilewati. Bunyi yang teratur dan dikelola oleh manusia dengan berbagai tujuan dan tersusun atas unsur-unsur melodi, harmoni, ritem, tekstur, frase, ketukan, birama, kadens pada akhirnya membentuk musik .

2. Karakteristik

Karakteristik artinya adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2008). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga disebutkan bahwa karakter adalah tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak. Pengertian tersebut ditujukan pada *digital delay effect* sehingga dapat disimpulkan sebagai ciri-ciri yang khas.

Guralnik (1979:121) dalam *Webster's New World Dictionary, Basic school edition* menyatakan "*Characteristic is used to describe a special quality of a person or thing that helps us to know what that person or thing is something that makes a person or thing different from others; special part of or quality*". Artinya: Karakteristik digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang spesial dalam diri seseorang atau suatu hal yang membantu kita untuk mengetahui bahwa seseorang atau suatu hal tersebut berbeda dari yang lain.

Dari pengertian tersebut dapat dijabarkan bahwa karakteristik berarti sesuatu yang menjelaskan ciri-ciri dari suatu objek dengan sifat-sifat tertentu yang khas. Objek yang dimaksud dalam penelitian meliputi *setting* yang ada dalam *digital delay effect* antara lain tempo, *delay time*, *feedback*, *level*, dan pola ritme yang dihasilkan. Karakteristik tersebut menjadi komponen utama dalam pengkajian *digital delay effect*.

3. Gitar

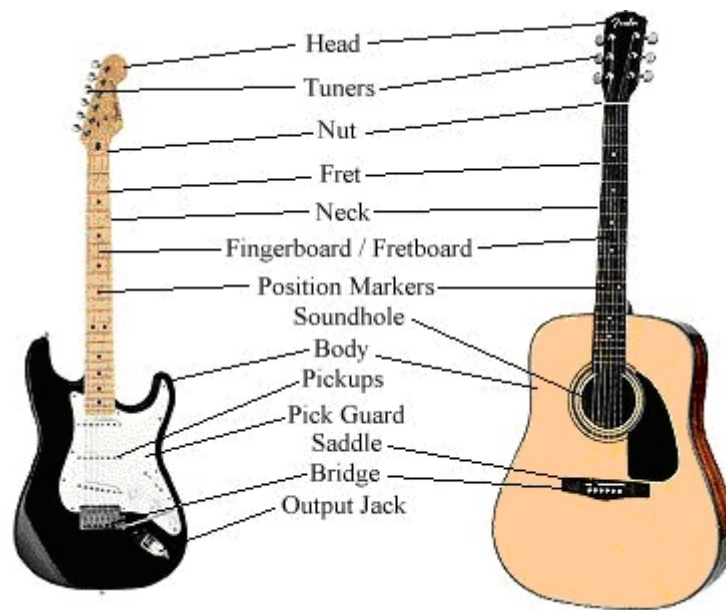
Gitar adalah satu alat musik yang cara dimainkannya adalah dipetik, dengan dawai (senar) sebagai sumber bunyi. French (2012: 78) dalam buku *Technology of the Guitar* membagi jenis gitar menjadi dua yaitu gitar akustik dan gitar elektrik. Hal yang membedakan antara dua jenis gitar tersebut adalah bagaimana suara dihasilkan dari getaran senar hingga dapat didengar oleh manusia. French (2012: 78) menyatakan

Acoustic guitars use vibration of a thin soundboard to make the pressure waves we perceive as sound. Electric guitars use a sensor called a pick up that detects motion of the strings and converts that motion to a dynamic electrical signal

Hal tersebut menjelaskan bahwa gitar akustik menggunakan getaran dari papan (badan gitar) untuk memberikan tekanan pada gelombang suara sehingga menghasilkan suara yang dapat diterima oleh manusia. Sedangkan gitar elektrik menggunakan *pick-up* untuk menangkap getaran dari senar dan mengubahnya dalam bentuk sinyal elektrik. Dapat disimpulkan bahwa perbedaan mendasar antara gitar akustik dan elektrik adalah bagaimana kedua jenis gitar tersebut menghasilkan suara.

Koch (2001: 10) menyatakan Gitar elektrik pada umumnya terdiri atas tiga bagian: (a) kepala (*peghead*), bagian yang terdapat *tuner* , (b) leher (*neck*), tempat dimana senar dimainkan, dan (c) badan (*body*), tempat senar dikaitkan serta bagian-bagian elektronik dipasang. Selanjutnya dijelaskan : “*An electric guitar has six strings wich, just like an acoustic guitar, are tuned to the following tones (starting with the*

bottom string): e,B,G,D,A,E”. Dalam terjemahan bebas kurang lebih artinya: gitar elektrik terdiri dari 6 senar seperti pada gitar akustik yang ditala sebagai berikut (mulai dari senar paling bawah): e,B,G,D,A,E.



Gambar 1: Bagian-bagian gitar elektrik dan akustik

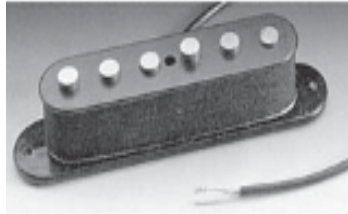
Sumber: [http://3.bp.blogspot.com/-Hy9roi-](http://3.bp.blogspot.com/-Hy9roi-BBS8/T6lOqIKgFAI/AAAAAAAAABM/Di7v3R8t57Q/s1600/bagian-bagian-dari-gitar-elektrik-atau-listrik-dan-gitar-akustik.jpg)

[BBS8/T6lOqIKgFAI/AAAAAAAAABM/Di7v3R8t57Q/s1600/bagian-bagian-dari-gitar-elektrik-atau-listrik-dan-gitar-akustik.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-Hy9roi-BBS8/T6lOqIKgFAI/AAAAAAAAABM/Di7v3R8t57Q/s1600/bagian-bagian-dari-gitar-elektrik-atau-listrik-dan-gitar-akustik.jpg)

Dijelaskan pula bahwa sebuah gitar elektrik menghasilkan getaran dari senar baja melalui *pick-up* magnetik yang diubah ke dalam aliran elektrik. Gitar elektrik membutuhkan *amplifier* dan *speaker* untuk menghasilkan *level* suara yang cukup untuk diperdengarkan.

Berkaitan dengan *pick-up*, Koch juga menjelaskan bahwa ada 2 jenis *pick-up*, yaitu *single-coil* dan *humbucker*. "A *single-coil* is a *pick-up* that usually produces a bright, clear sound". Artinya: *Single-coil pick-up* menghasilkan suara yang jernih (Koch: 2001). *Humbucker* terdiri dari

dua *coil pick-up* yang dirangkai dalam satu lilitan sehingga menghasilkan suara yang lebih keruh (tebal) dari *single coil pick-up* (Koch: 2001)



Gambar 2: *single-coil pick-up*
Sumber: (Martin Koch: 2001)



Gambar 3: *Humbucker pick-up*
Sumber: (Martin Koch: 2001)

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa gitar elektrik menggunakan getaran yang diproses oleh *pick-up* dalam bentuk sinyal sehingga menghasilkan suara. Dalam permainan gitar elektrik, suara yang dihasilkan dapat berasal dari hasil proses pengolahan getaran suara oleh *pick-up* gitar (dalam bentuk sinyal) itu sendiri maupun dari penggunaan *effect* gitar yang prinsipnya juga menggunakan sinyal sebagai objek yang diolah.

4. *Delay effect*

McGuire (2008: 119) dalam bukunya yang berjudul Audio

Sampling menjelaskan:

Effects and processors are two terms that are often used interchangeably and sometimes together. A guitar pedal, for

instance, is sometimes referred to as an effect processor.....

An effect is something that is added to the original sound, and a processor is something that changes the original sound.

Effect adalah sesuatu yang ditambahkan ke dalam suara asli, sedangkan *processor* adalah komponen yang mengubah suara asli. Salah satu contoh *effect processor* adalah *Guitar Pedal*. Izhaki (2008: 392) membagi jenis *delay time* berdasarkan rentang waktu yang digunakan menjadi 5 kelompok :

1. 0-20ms: *very short delay of this sort, provided the dry and wet signals are mixed in mono, produce combfiltering and after timbre of instruments*
2. 20-60ms: *this range of time is often perceived as doubling. However, it is the cheapest-sounding approach to doubling, wich can be improved by modulating the delay time.*
3. 60-100ms: *a delay longer than approximately 60 ms is already perceived by our ears as a distinct...the short time gap between the dry and wet sounds result in what is known as slapback delay.*
4. 100ms quarter note: *such delay times are what most people associate with plain delay or echo.*
5. *quarter note and above: long delay times as such are perceived as grand-canyon echoes.*

Delay time dalam rentang 0-20 ms adalah *delay* pendek yang menghasilkan suara terkesan basah dan licin. Dalam rentang 20-60 ms *delay* sering disebut dengan *doubling*, dimana mulai terasa jarak waktu antara suara asli dengan suara *delay*. *Delay* yang panjangnya lebih dari 60 m/s diterima oleh telinga sebagai bagian yang benar-benar terpisah dari suara asli. *Delay* ini sering disebut dengan *slapback delay*.

Terdapat beberapa jenis *effect* yang prinsip kerjanya menggunakan *basic time effect* antara lain *reverb*, *echo*, *delay*. Dalam buku

postreproduction sound video and film, dijelaskan oleh Rose (2009: 289)

perbedaan antara *reverb*, *echo* dan *delay* adalah :

1. *Reverberation is the collection of thousands of random reflections that real world spaces contribute to a sound, or it's a simulation that includes specific kinds of individual and modified repeats.*
2. *Echo is a series of evenly spaced repeats that get softer and softer. It doesn't sound like natural reverb.*
3. *Delay is a simple, single repeat of sound. With some tweaks and additional-functions.*

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *delay*, *echo* dan *reverb* memiliki karakter tersendiri. *Delay* merupakan *effect* yang menghasilkan suara ulangan dari sebuah suara asli yang cenderung sama persis. *Echo* menghasilkan suara ulangan yang semakin halus. Sedangkan *reverb* berasal dari ribuan pantulan suara yang menjadi suara tunggal dan pengulangan yang termodifikasi.

Delay effect menghasilkan 2 suara yaitu suara asli dan suara ulangan. Antara suara asli dan suara ulangan terdapat selang waktu tertentu yang disebut dengan *delay time*. Pengaturan *delay time* tersebut sangat berhubungan dengan tempo yang digunakan dalam sebuah lagu. Untuk menghasilkan karakter *delay effect* tertentu yang telah diatur *delay time*-nya, penggunaan tempo pun harus stabil dan ditentukan terlebih dahulu. Hal ini disebabkan pengaturan *delay time* tersebut akan menghasilkan karakter suara yang berbeda pula sesuai dengan tempo yang berubah-ubah. Dalam hal ini tempo memiliki peranan yang sangat penting.

Adapun macam-macam Tempo yang ada dan istilah yang digunakan, antara lain dijelaskan oleh Syaefurrachman (2011) sesuai dengan metronome maelzel sebagai berikut:

1. Tanda tempo lambat :
 - a. *Grave* = sangat lambat dan khidmat (40-44 M.M.)
 - b. *Largo* = lambat dan agung (46-50 M.M.)
 - c. *Adagio* = sedikit lebih cepat dari *Largo* (52-54 M.M.)
 - d. *Lento* = lambat (56-58 M.M.)
2. Tanda tempo sedang :
 - a. *Andante* = secepat orang berjalan (72-76 M.M.)
 - b. *Andantino* = lebih cepat dari *Andante* (80-84 M.M.)
 - c. *Maestoso* = agung dan mulia (88-92 M.M.)
 - d. *Moderato* = sedang (96-104 M.M.)
3. Tanda tempo cepat :
 - a. *Allegretto* = agak cepat dan riang (108-116 M.M.)
 - b. *Allegro* = cepat, hidup dan riang (132-138 M.M.)
 - c. *Vivace* = hidup dan riang (160-176 M.M.)
 - d. *Presto* = cepat (184-200 M.M.)

Angka tersebut menunjukkan jumlah ketukan per menit atau *beats per minute* (bpm) sedangkan MM adalah singkatan dari Metronome Maelzel.

5. Komposisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) komposisi adalah gubahan, karangan maupun susunan. Sedangkan menurut Banoe (2003) komposisi merupakan seni kreasi musik asli (original) dengan segala aspeknya. Marzoeki (2004) menyebutkan bahwa komposisi adalah ciptaan; gubahan ; susunan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa komposisi adalah susunan musik dengan segala aspeknya yang diciptakan dari kreatifitas yang dituangkan oleh penciptanya.

Menurut Jones (2007) elemen dasar dalam musik terdiri atas *Rhythm* (ritme), melodi, harmoni, timbre (warna suara), dan *texture*. *Rhythm*: sebuah pola bentuk notasi musik yang menempati ruang waktu tertentu. Dalam ritme terdapat ketukan (*beat*) yang merupakan pengulangan pola ritme yang menjaga detak alunan sebuah lagu seperti dinyatakan oleh Jones (2007: 71) "*Beat may also refer to a specific repetitive rhythmic pattern that maintains the pulse*". Melodi : kumpulan nada yang terbentuk dari frase-frase. Harmoni: Merupakan hasil dari susunan nada yang dibunyikan dalam waktu bersamaan. (Jones: 2007).

Timbre: warna suara yang dihasilkan oleh tiap-tiap instrumen musik karena memiliki lebih dari satu frekuensi. Tekstur: bentuk yang menjelaskan hubungan antara melodi dan harmoni. Tekstur dibagi menjadi empat macam yaitu: monofoni, homofoni, polifoni, heterofoni. (Jones: 2007).

Dari beberapa pengertian mengenai variabel penelitian yang akan diambil ,dapat disimpulkan bahwa Karakteristik *digital delay effect* merujuk pada ciri-ciri-maupun sifat khas dari sebuah *digital delay effect* yang dalam hal ini adalah ciri-ciri dari *digital delay effect* yang digunakan dalam komposisi *Time 2* karya Ewan Dobson ditinjau dari *delay time*, *level*, *feedback*, tempo dan pola ritme yang ada didalamnya. *Delay effect* adalah salah satu jenis dari *guitar effect* yang proses kerjanya adalah menahan sinyal suara selama hitungan tertentu namun suara yang pertama dihasilkan tetap keluar seperti aslinya. Dalam penjelasan lebih lanjut dapat

disimpulkan bahwa *delay effect* menghasilkan dua suara yaitu suara asli dan suara tunda (*delay*) yang menghasilkan karakter suara tertentu. Dengan demikian penelitian mengenai karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson adalah mendeskripsikan ciri-ciri dan penggunaan *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya ewan dobson.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian berjudul : Peran *Sound Engineer* dalam meningkatkan kualitas produksi di Rumah Produksi Suara “BASEMENT (*MUSIC AND RECORDING STUDIO*)” oleh Amalia Seruni Permata Intan (2012), Bina Nusantara. Hasil dari penelitian ini adalah penjelasan secara mendalam tentang peran *Sound Engineer* di perusahaan Basement, disertai dengan penjelasan secara teknis tentang tugas yang dilakukan oleh seorang *Sound Engineer*.
2. Skripsi berjudul: Peranan *software* musik komputer “SAW” dalam proses *digital audio recording* lagu-lagu rohani di percetakan Kanisius Deresan-Yogyakarta. Skripsi disusun Oleh Alexander Pandapotan (2003), Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa proses *digital recording* (dalam bentuk *wave*) dengan menggunakan *software* musik komputer akan menghasilkan data suara yang asli dan rata (dibandingkan dengan pemakaian *analog recording*). Komposer atau musisi dapat meng-edit sendiri data yang telah direkam, karena *software*

ini telah menyediakan fasilitas *effect* yang cukup banyak dan dalam melakukan *editing* dapat menggunakan *software-software* lain seperti (*soundforge*, *cakewalk*, *cool edit*, dan *cubase*). Proses rekaman dengan menggunakan *software* musik komputer akan lebih hemat. Efektif dan fleksibel dibandingkan dengan menggunakan analog *recording*.

3. Skripsi berjudul Peranan *software* musik komputer *cakewalk pro audio 9.0* dalam proses *digital audio recording*. Skripsi disusun oleh Robertus Erwin Prasetyo (2002), Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses *digital recording* dengan menggunakan *software* musik komputer, menghasilkan data komposisi atau lagu yang lebih bagus dibandingkan dengan pemakaian *analog recording*. Komposer atau musisi dapat meng-edit sendiri data yang telah direkam karena *software* ini telah menyediakan fasilitas *effect* yang cukup banyak. Proses rekaman dengan menggunakan *software* musik komputer akan lebih hemat, efektif dan fleksibel dibandingkan dengan menggunakan analog.

Dari ketiga penelitian tersebut, terdapat persamaan konsep-konsep dasar yang digunakan dalam bidang audio, dimana hal tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan audio dilakukan dalam konsep *live performance* (pertunjukan musik secara langsung khususnya mengenai penggunaan salah satu jenis *effect* gitar yaitu *digital delay effect*), sedangkan penelitian yang dilakukan

sebelumnya berkaitan dengan proses *recording* dimana lebih kepada konsep musik yang melalui tahapan *editing*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *content analysis*. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2012 : 4). Dalam hal ini peneliti mengkaji lagu *Time 2* berdasarkan sumber-sumber data yang ada baik berupa audio , wawancara mengenai teknis pembuatan dan analisis terhadap *setting digital delay effect* dalam lagu tersebut

Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa (Cokroaminoto: 2011). Metode *content analysis* dibagi menjadi empat macam yaitu : *Descriptive content analysis*, *Inferential content analysis*, *Psychometric content analysis*, *Predictive Content Analysis* (Neuendorf: 2002) . Peneliti menggunakan *descriptive content analysis* dalam penelitian ini untuk memberikan deskripsi terhadap *setting* dan karakteristik *delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson.

Peneliti mengumpulkan data-data mengenai lagu *Time 2* mengenai proses pembuatan dan hal-hal yang berkaitan dengan komposisi lagu *Time 2*. Setelah itu, peneliti membuat data berupa audio lagu *Time 2* tanpa *effect* untuk dianalisis dengan menggunakan *software* Nuendo. Untuk menunjang proses

analisis, peneliti menggunakan *calculator delay* sehingga data yang dihasilkan lebih akurat.

B. Data Penelitian

Data Penelitian berupa musik dalam bentuk audio, *wave* (gelombang) yang dapat dilihat dalam oscilloscope pada *software* Nuendo, serta *setting audio delay* yang digunakan. *Setting* yang digunakan dalam *digital delay effect* antara lain *feedback, delay time, level*. Dalam hal ini penetapan tempo sangat berkaitan dengan *setting* tersebut dan berpengaruh pada pola ritmis yang dihasilkan. Selain itu data penelitian yang digunakan adalah Partitur lagu. Partitur lagu digunakan untuk menggambarkan pola ritme yang dihasilkan oleh *digital delay effect*.

C. Sumber Data

Sumber perolehan data berasal dari:

1. Narasumber yaitu Andhika Prabhangkara selaku *sound engineer*, produser, dan direktur Mix-Production, Yogyakarta
2. Ewan Dobson.

Peneliti melakukan wawancara melalui E-mail serta mengambil data-data yang terdapat dalam website resmi Ewan Dobson.

D. Pengumpulan Data

Prosedur-prosedur pengumpulan data dalam penelitian kualitatif melibatkan empat jenis strategi (Creswell, 2012: 267):

1. Observasi kualitatif

Peneliti melakukan observasi terhadap langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis komposisi yang menggunakan *digital delay effect*. Observasi dilakukan di studio Mix-Production dengan pengarahan dari Andika Prabhangkara selaku narasumber.

2. Wawancara

Data diperoleh melalui wawancara dengan ahli dalam bidang audio yaitu Andika Prabhangkara. Wawancara dilakukan di studio Mix-Production secara tidak terstruktur dengan mengalami perkembangan sesuai dengan jawaban-jawaban dari narasumber. Wawancara pertama dilakukan untuk mengenali data awal dan teori-teori dasar yang digunakan serta sejarah perkembangan *digital delay effect*. Wawancara kedua dilakukan untuk mencocokkan data dan penjabaran langkah-langkah dalam analisis *digital delay effect* yang digunakan pada komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson.

3. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi melalui wawancara e-mail dengan Ewan Dobson, serta pengambilan data biografi dari *website* resmi Ewan Dobson. Dokumen-dokumen tersebut digunakan untuk membuat *audio sampel* yang digunakan sebagai data analisis serta kelengkapan alat yang

diperlukan. Setelah *audio sampel* dibuat, kemudian dianalisis di studio Mix-Production. Proses analisis yang dilakukan menghasilkan data-data berupa keterangan prosedur-prosedur yang dilakukan dalam menganalisis serta alat-alat yang digunakan dalam menganalisis. Proses dokumentasi kembali dilakukan untuk mengambil kesimpulan dan hasil dari penelitian tersebut.

4. Audio visual

Peneliti menggunakan data berupa video permainan lagu *Time 2* yang dimainkan oleh Ewan Dobson. Dari video tersebut diketahui teknik-teknik permainan yang digunakan serta ketepatan nada-nada yang digunakan sehingga mampu menunjang pembuatan *audio sampel* yang digunakan untuk menganalisis.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen harus memiliki penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti serta memiliki kesiapan memasuki obyek penelitian yang diteliti (Sugiyono:2013). Peneliti mengumpulkan data di studio Mix-Production berdasarkan wawancara dan analisis bersama narasumber Andika Prabhangkara dengan mengalami perkembangan pembahasan sesuai dengan topik-topik baru yang timbul.

Creswell (2012: 261) menyatakan :

peneliti sebagai instrumen kunci (*researcher as key instrument*); para peneliti kualitatif mengumpulkan sendiri data melalui dokumentasi, observasi perilaku, atau wawancara dengan para partisipan. Mereka bisa saja menggunakan protokol –sejenis instrumen untuk

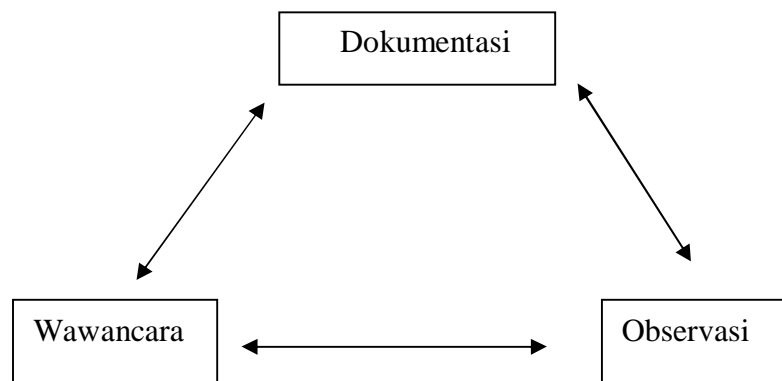
mengumpulkan data – tetapi diri merekalah yang sebenarnya menjadi satu-satunya instrumen dalam mengumpulkan informasi.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi . Wawancara kepada Narasumber utama yaitu Ewan Dobson dilakukan melalui *e-mail*, hal ini dikarenakan jarak yang jauh antara peneliti dengan narasumber (Indonesia - Kanada). Alat-alat pendukung yang digunakan dalam penelitian antara lain Metronome, *Digital Delay Effect*, Gitar, Amplifier, *Software* Nuendo.

F. Teknik Penentuan validitas

Peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik penentuan validitas. Sugiyono (2013: 2) menyatakan ”teknik triangulasi (sic!) adalah pengumpulan data yang menggunakan berbagai sumber dan berbagai teknik pengumpulan data secara simultan, sehingga dapat diperoleh data yang pasti”. Triangulasi adalah memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Tema-tema yang dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif dari partisipan. (Creswell: 2012).

Jenis Triangulasi yang digunakan adalah Triangulasi Teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mencocokkan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono: 2013)

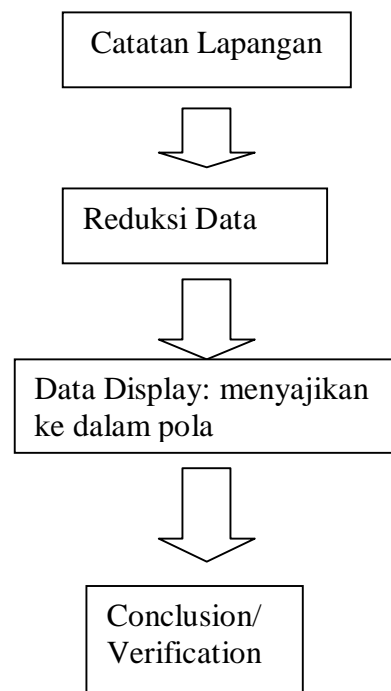


Gambar 4: Triangulasi teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 126)

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa uji validitas dilakukan dengan cara mencocokkan data berdasarkan dokumentasi, wawancara dan observasi. Dokumentasi meliputi pembuatan *audio sample*, partitur, dan data-data mengenai lagu *Time 2*. Wawancara dilakukan dengan Ewan Dobson melalui *e-mail* dan Andika Prabhangkara di studio Mix-Production. Observasi dilakukan di studio Mix-Production mengenai proses analisis *digital delay effect* dalam lagu *Time 2*.

G. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.



Gambar 5: Ilustrasi: Reduksi data, display data dan verifikasi (Sugiyono: 2013)

Penelitian dilakukan dengan cara menganalisis lagu *Time 2* karya Ewan Dobson dari segi tempo menggunakan metronom. Setelah tempo diketahui, kemudian dilakukan analisis terhadap pola ritme yang digunakan dan penetapan *delay time* yang digunakan berdasarkan tempo yang telah diketahui. Apabila *delay time* telah diketahui, selanjutnya dilakukan penulisan nada-nada hasil *delay* dan posisinya terhadap nada-nada yang asli sehingga diketahui letak ketukan nada-nada *delay* dalam komposisi tersebut. Selain itu untuk memberikan keakuratan posisi waktu *delay* dan besaran amplitudo antara suara asli dengan suara *delay* digunakan *oscilloscope* yang terdapat dalam *software* Nuendo untuk mengetahui spektrum gelombang suara tersebut. Dari hal tersebut *level delay* dan *feedback* dari komposisi tersebut

didapatkan. Dengan demikian diketahui Karakteristik *delay effect* dalam komposisi tersebut yang memiliki *setting*, pola ritmis, ciri dan sifat khas.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian mengenai karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam berbagai lagu dilakukan di Studio Mix- Production dengan pengarahannya dari Produser sekaligus *sound engineer* Mix – Production sebagai Narasumber, Andhika Prabhangkara. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2013 bertempat di Taman cemara Blok G-8, Jl candi sambisari baru, Yogyakarta.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data-data awal yang akan dijadikan bahan penelitian. Data-data tersebut berkaitan dengan komposisi yang akan dijadikan bahan penelitian. Oleh karena itu peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dengan Ewan Dobson selaku komposer dari lagu *Time 2* yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

Wawancara dengan Ewan Dobson dilakukan melalui e-mail, hal ini dilakukan mengingat jarak yang jauh antara peneliti dengan Ewan Dobson. Peneliti bertempat di Indonesia, sedangkan Ewan Dobson bertempat di Kanada. Hasil dari wawancara dengan Ewan Dobson mengenai komposisi lagu *Time 2* dan pembuatannya dijelaskan sebagai berikut:

1. Komposisi Lagu *Time 2*

Lagu *Time 2* dibuat pada bulan April 2010. Saat itu Ewan Dobson baru saja *tour* ke Jerman dan mencoba berlatih dengan *delay effect* dan membuat progresi akor yang sederhana dengan bass dan melodi. Lagu tersebut diberi judul *Time 2* karena memiliki progresi akor yang sama dengan lagunya yang terdahulu yaitu *Time* namun terdapat perbedaan yaitu pada penggunaan *delay effect*.

Lagu *Time 2* dibuat berdasarkan dari inspirasi lagu yang menggunakan *delay effect* sebelumnya antara lain Big Sur Moon (Buckethead) dan Echo Etude (Yngwie Malmsteen). Adapun beberapa potongan partitur dari lagu-lagu tersebut sebagai berikut.

Big Sur Moon

Buckethead
Colma (1998)

Music by Buckethead

$\text{♩} = 150$

1

T
A
B

7 9-7-9-5-9-4-9 7 9-7-9-5-9-4-9 3 5-4-5-2-5-0-5 3 5-4-5-2-5-0-5

5

7 9-7-9-5-9-4-9 7 9-7-9-5-9-4-9 3 5-4-5-2-5-0-5 3 5-4-5-0-2-5-4

Echo Etude

example 12

Yngwie J. Malmsteen

Words & Music by Yngwie J. Malmsteen

$\text{♩} = 150$

The musical score for 'Echo Etude' is presented in two systems. The first system contains four measures of music, and the second system contains five measures. The notation includes a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a tempo marking of 150 BPM. The TAB section below the staff indicates the fret numbers for each note, with some measures containing multiple fret numbers for complex passages.

Melalui partitur tersebut diketahui bahwa lagu-lagu tersebut menggunakan not-not seperdelapan. Berdasarkan pengamatan pendengaran dengan membandingkan lagu-lagu tersebut dengan lagu *Time 2*, karakter pola ritme yang dihasilkan setelah menggunakan *delay effect* memiliki persamaan. Lagu yang mendekati pola ritme yang dihasilkan oleh *Time 2* adalah lagu Big Sur Moon karya Buckethead. Dapat disimpulkan bahwa nada asli dari lagu *Time 2* adalah susunan dari not-not seperdelapan seperti pada lagu Big Sur Moon .

Ide pertama dalam pembuatan komposisi *Time 2* adalah membuat progresi akor. *Time 2* dibuat dalam dua buah versi yang *setting delay effectnya* sama dan hanya terdapat perbedaan pada komposisi bagian intro. Versi *remix* saat ini lebih sering digunakan dalam *tour* konser di berbagai negara.

Proses pembuatan lagu *Time 2* dilakukan dengan cara bermain dan mengingat tanpa menuliskan kedalam notasi balok. Dalam setiap komposisi yang dibuat, Ewan Dobson menggunakan sistem *tuning* gitar yang tidak standar untuk menambah variasi jangkauan nada yang tidak dapat dicapai oleh standar *tuning* gitar pada umumnya. Hal tersebut membuat nada-nada *fretboard* menjadi lebih bervariasi sehingga mempengaruhi seorang pemain gitar untuk merasakan nada pada *fretboard* dengan cara yang lain. Progresi akor yang digunakan dalam lagu *Time 2* adalah Em G D C. Pola ritme yang digunakan dalam lagu *Time 2* adalah kumpulan not seperdelapan yang digunakan dalam keseluruhan lagu. Dalam Album-album yang dibuat oleh Ewan Dobson, *Time 2* adalah satu-satunya lagu yang menggunakan *delay effect*. Ewan Dobson berpendapat bahwa apabila terlalu banyak lagu yang menggunakan *delay effect* akan menyebabkan kebosanan bagi para pendengarnya.



Gambar 6: Ewan Dobson

Sumber: <http://www.acousticmusic.com/fame/g06051.jpg>

2. Perlengkapan dan *setting effect* Komposisi lagu *Time 2*

Adapun Alat-alat yang digunakan dalam memainkan Komposisi *Time 2* sebagai berikut:



Gambar 7: *Effect Boss Digital Delay (DD-6)*

Sumber: <http://medias.audiofanzine.com/images/normal/boss-dd-6-digital-delay-413934.jpg>



Gambar 8 : Gitar Stonebridge 23 CR

Sumber: <http://www.brightonguitars.co.uk/image/cache/data/products/stonebridge/ds23cr-700x700.jpg>



Gambar 9: LR Baggs M1A Active Soundhole Magnetic Pick-up

Sumber : <http://www.musiciansfriend.com/accessories/lr-baggs-m1a-active-soundhole-magnetic-pickup>

Ewan Dobson menggunakan *Stombox effect* (analog) sehingga tidak terdapat ukuran nilai yang pasti dalam *setting effect* tersebut, berbeda dengan *digital effect* yang menggunakan ukuran nilai secara pasti. Dalam hal ini Ewan Dobson menjelaskan *setting effect* gitar yang dilakukan dalam komposisi *Time 2* sebagai berikut: *Level effect* mengarah pada arah jam 2, *Feedback* pada arah jam 11, *delay time*

pada arah jam 10, dan *mode set* pada *delay time* 800 ms. Pada efek *stompbox* Boss DD 6 tidak terdapat angka-angka yang menunjukkan besaran pasti yang didapat dalam *setting delay effect* yaitu *level*, *delay time*, *feedback*. Namun berdasarkan keterangan tersebut, *delay time* yang digunakan tidak lebih besar dari 800 m/s (*mode set*).



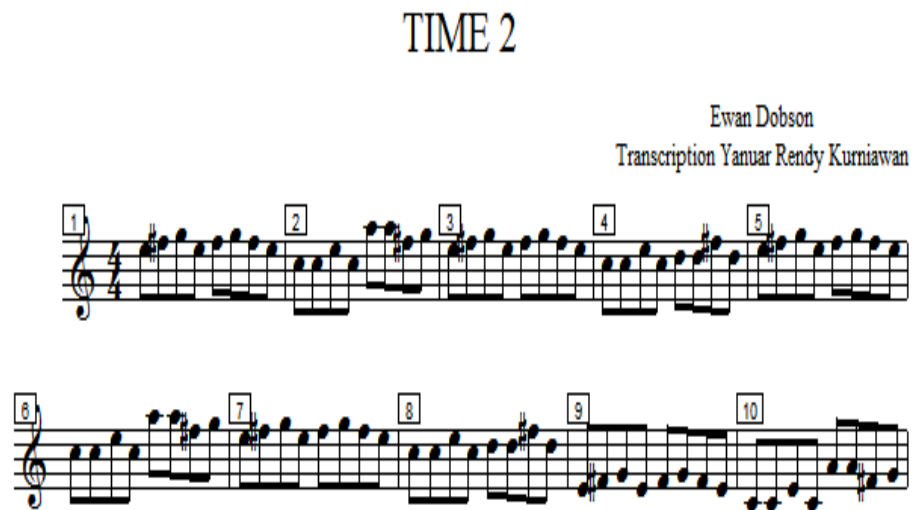
Gambar 10 : *Setting effect* Ewan Dobson (Yanuar Rendy Kurniawan : 2013)

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan Ewan Dobson dapat disimpulkan beberapa hal penting yang dapat digunakan sebagai data awal untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

- a. Komposisi lagu *Time 2* menggunakan not-not seperdelapan dalam keseluruhan lagu.
- b. *Delay Time* yang digunakan dalam lagu *Time 2* tidak lebih dari 800 m/s. Hal tersebut membatasi kisaran nilai *delay time* yang akan diuji (0-800 m/s)
- c. Tidak terdapat perubahan *setting effect* dari awal hingga akhir lagu.

B. Karakteristik *Digital Delay Effect* dalam Komposisi Lagu *Time 2* Karya Ewan Dobson .

Berdasarkan data awal yang dihasilkan dari wawancara dengan Ewan Dobson. Peneliti membuat partitur lagu *Time 2* dengan pengamatan pendengaran serta pengumpulan data-data Internet dari beberapa orang yang juga mencoba membuat partitur lagu tersebut. Setelah itu dilakukan proses perekaman dari nada-nada asli (tanpa *effect*) dari lagu tersebut. Berikut potongan partitur dari lagu *Time 2* hasil transkripsi peneliti dari birama 1-10



Hasil dari rekaman Lagu *Time 2* (tanpa *effect*) kemudian dianalisis oleh peneliti dengan bantuan Narasumber Andika Prabhangkara di Studio Mix-Production.

1. *Delay Time*

Delay time merupakan komponen utama dalam penggunaan *digital delay effect*. Dari *delay time* diketahui ukuran yang pasti tentang ketepatan waktu sebuah *delay* akan berbunyi dalam ukuran satuan *millisecond* (ms). Apabila *delay time* menunjukkan 20 ms maka *delay* akan berbunyi 20 ms setelah suara asli dibunyikan. Nilai *delay time* tersebut pada akhirnya berkaitan dengan pembentukan pola ritme yang dihasilkan sesuai dengan tempo yang digunakan. Oleh karena itu *delay time* dan tempo pada akhirnya saling berkaitan untuk membentuk pola ritme yang dihasilkan dalam komposisi.


Menurut Andika Prabhangkara, terdapat 2 macam cara untuk mengetahui *delay time* dalam sebuah komposisi. Cara yang pertama adalah menggunakan pengamatan pendengaran, sedangkan cara yang kedua adalah dengan menggunakan *calculator delay*. Tidak semua orang memiliki *sense of time* yang baik dalam bermusik, sehingga untuk mencari *delay time* lebih dianjurkan menggunakan *calculator delay*. Dalam hal ini Peneliti menggunakan *calculator delay* yang dapat diakses melalui situs <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>. Adapun tampilan *calculator delay* yang digunakan sebagai berikut:

Delays and Frequencies			
Delay and Frequency calculator			
1) BPM:	<input type="text"/>	<input type="button" value="Calculate"/>	<input type="button" value="Reset"/>
Delay Times and Frequencies:			
Dot 1/2 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/2 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
Dot 1/4 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/4 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/4T note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
Dot 1/8 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/8 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/8T note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/16 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/16T note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
1/32 note:	<input type="text"/>	ms.	<input type="text"/> hz
Seconds Per Measure:			
	<input type="text"/>	seconds	


Gambar 11: *Delay and Frequency calculator*

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.


Cara mencari *delay time* dengan menggunakan *calculator delay* adalah dengan memasukan tempo yang digunakan dalam lagu yang akan dianalisis. Adapun keterangan dalam *calculator delay* tersebut adalah:

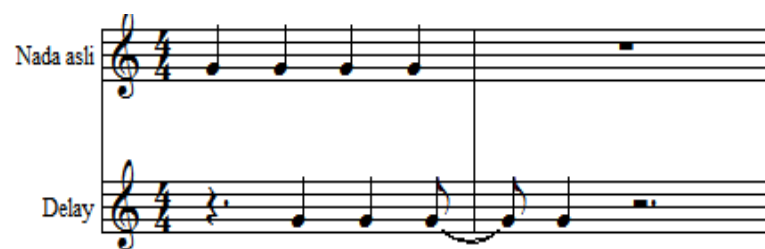
- BPM (*Beats Per Minutes*) : nilai tempo yang digunakan dalam lagu.
- Dot 1/2 note*: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not setengah bertitik () dari nada asli.




- c. $\frac{1}{2}$ note : hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not setengah () dari nada asli.



- d. *Dot $\frac{1}{4}$ note*: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperempat bertitik () dari nada asli.



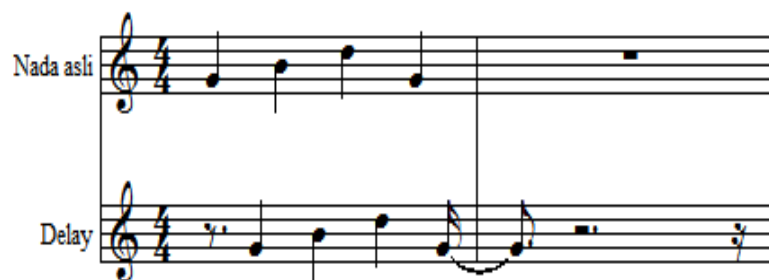
- e. $\frac{1}{4}$ note: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperempat () dari nada asli.



- f. $\frac{1}{4}T$ note (Triplet): hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperempat triplet dari nada asli.



- g. *Dot 1/8 note*: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperdelapan bertitik ($\frac{1}{8}\bullet$) dari nada asli.



- h. $\frac{1}{8}$ note : hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperdelapan ($\frac{1}{8}$) dari nada asli.



- i. $1/8T$ note (Triplet): hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperdelapan triplet dari nada asli.



- j. $1/16$ note: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperenambelas ($\frac{1}{16}$) dari nada asli.



- k. $1/16T$ note (Triplet) : hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not seperenambelas triplet dari nada asli.



1. *1/32 note*: hal ini menunjukkan bahwa *delay* akan berbunyi dengan jarak durasi not sepertigapuluhdua ($\frac{1}{32}$) dari nada asli.



Dalam analisis data berdasarkan pengamatan pendengaran dari audio lagu *Time 2*, tempo yang digunakan dalam lagu *Time 2* adalah 145 bpm. Angka 145 tersebut dimasukkan ke dalam *calculator delay* seperti dalam gambar berikut:

Delays and Frequencies

Delay and Frequency calculator		
1) BPM: 145	Calculate	Reset
Delay Times and Frequencies:		

Gambar 12: *Delay and frequency calculator* dengan tempo 145 bpm
 Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.

Setelah angka dimasukkan kemudian *klik* pada tombol *calculate* maka *delay time* dan frekuensi akan menunjukkan angka-angka sebagai berikut:

Delay Times and Frequencies:			
Dot 1/2 note:	1241.379	ms.	00.806 hz
1/2 note:	827.586	ms.	1.208 hz
Dot 1/4 note:	620.69	ms.	1.611 hz
1/4 note:	413.793	ms.	2.417 hz
1/4T note:	275.862	ms.	3.625 hz
Dot 1/8 note:	310.345	ms.	3.222 hz
1/8 note:	206.897	ms.	4.833 hz
1/8T note:	137.931	ms.	7.25 hz
1/16 note:	103.448	ms.	hz
1/16T note:	68.966	ms.	hz
1/32 note:	51.724	ms.	hz
Seconds Per Measure:			
	1.655	seconds	

Gambar 13: Nilai *delay time* dan frekuensi dalam berbagai tipe berdasarkan hasil perhitungan *delay calculator*.

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.

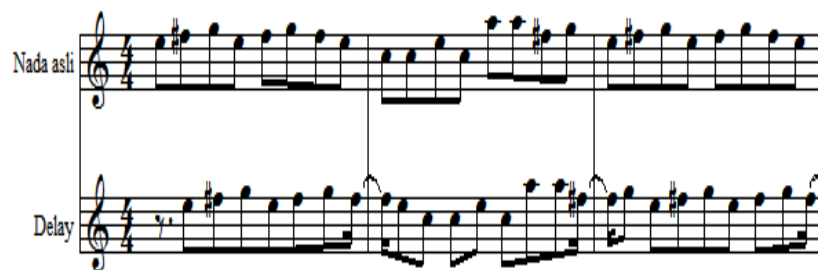
Angka-angka dalam calculator delay diperoleh berdasarkan rumus di bawah ini :

$$\frac{120 \times 2 \text{ second}}{\text{Tempo yang digunakan}} = \text{delay time 4 ketuk (not penuh)}$$

Angka-angka dalam *delay time* tersebut kemudian diujicobakan kepada data berupa rekaman audio lagu *Time 2* (tanpa *effect*) yang sebelumnya sudah disediakan oleh peneliti dengan menggunakan *software* Nuendo 4. Angka-angka di belakang koma dapat dibulatkan karena perbedaan sekian *milisecond* tidak berpengaruh dalam pendengaran

manusia. Selain menggunakan *software* Nuendo, peneliti juga menggunakan *effect digital* BOSS ME-20 untuk mengujicobakan *delay time* dalam tabel *calculator delay* sehingga diketahui *delay time* yang digunakan oleh Ewan Dobson dalam komposisi tersebut.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa *delay time* yang paling tepat digunakan dalam komposisi *Time 2* dengan Tempo 145 bpm adalah 310 ms. Maka jenis *delay* yang digunakan adalah *dot 1/8 note*. Sehingga secara visual kedudukan antara nada asli dengan *delay* dalam bentuk partitur dapat dilihat sebagai berikut



2. Level Delay Effect

Pada penggunaan sebuah *digital delay effect*, *level delay* berfungsi untuk mengatur tingkat kekerasan *delay* (suara pengulangan) terhadap suara asli. Pada dasarnya *Level delay* harus dibawah asli atau minimal *fifty-fifty*. Berdasarkan pengamatan pendengaran oleh peneliti dan narasumber Andika Prabhangkara, *delay* yang digunakan dalam komposisi lagu *Time 2* digunakan sebagai bagian dari komposisi yang membentuk *rhythmical pattern* (pola ritme yang khas). Dapat disimpulkan juga bahwa *level delay* yang digunakan berkisar antara 35-40% dari suara asli.

Suara asli (original) memiliki tingkat kekerasan yang lebih besar dibandingkan dengan *delay*. Hal ini juga merupakan dasar dalam teori musik yaitu sebagai penanda ketukan kuat sehingga grafik gelombang suara awal dengan *delay* (suara pengulangan) dapat dibedakan. *Level* (tingkat kekerasan) *delay* yang tertulis dengan yang diperdengarkan dalam ukuran yang sebenarnya memiliki perbedaan (tidak sama dengan), tergantung pada ruangan yang digunakan dalam memainkan musik. Dengan demikian *level* yang dibicarakan dalam hal ini sebatas *level* yang di-set pada alat atau *effect* yang digunakan.

3. *Feedback*

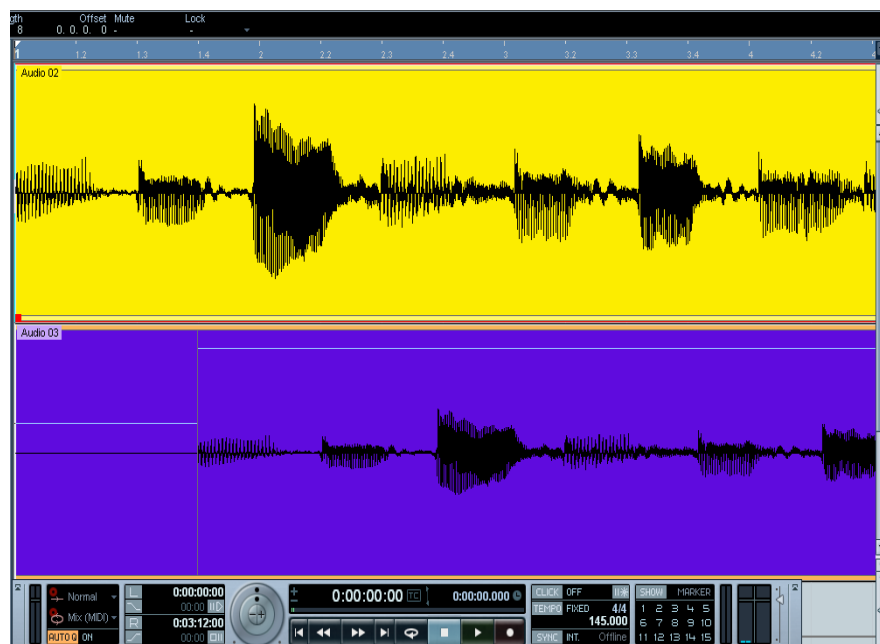
Feedback merupakan salah satu *accessories* yang digunakan dalam *digital delay effect*. *Feedback* merupakan pengulangan dari *delay* yang artinya jumlah atau banyaknya *delay* yang diulang dan berkaitan dengan tempo yang digunakan dalam lagu. Panjang *feedback* dalam penggunaannya minimal selesai dalam 1 birama atau akan mengganggu komposisi apabila terlalu panjang. *Feedback* merupakan pengulangan yang semakin turun *level* suaranya.

Feedback sebatas *value* yang diberikan oleh pembuat *effect* dan tidak memiliki satuan hitung seperti yang terdapat pada *delay time* dimana *delay time* memiliki satuan hitung *milisecond*. Dalam sebuah *digital delay effect*, *feedback* memiliki asosiasi nilai yang berbeda-beda. Dalam dunia *recording* terdapat dua asosiasi nilai yang sering digunakan yaitu *feedback* dalam bentuk persentase (persentase *level* suara sampai hilang) maupun

feedback yang menunjukkan jumlah pengulangan (berapa banyak *delay* diulang). *Feedback* dapat dimanfaatkan sebagai penguat ketukan sepanjang jalannya akor. Dalam *digital delay effect feedback* merupakan bagian dari rekayasa *digital*, *feedback* yang alami berbunyi 2-3 kali kemudian hilang. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan standar yang digunakan standar *effect Boss*, bahwasanya *feedback* menunjukkan jumlah, yaitu banyaknya *delay* yang diulang. Berdasarkan pengamatan pendengaran maka *feedback* yang digunakan dalam Lagu *Time 2* adalah 0-10, apabila lebih dari *level* tersebut akan mengganggu komposisi karena suara yang dihasilkan lebih dari 1 birama.

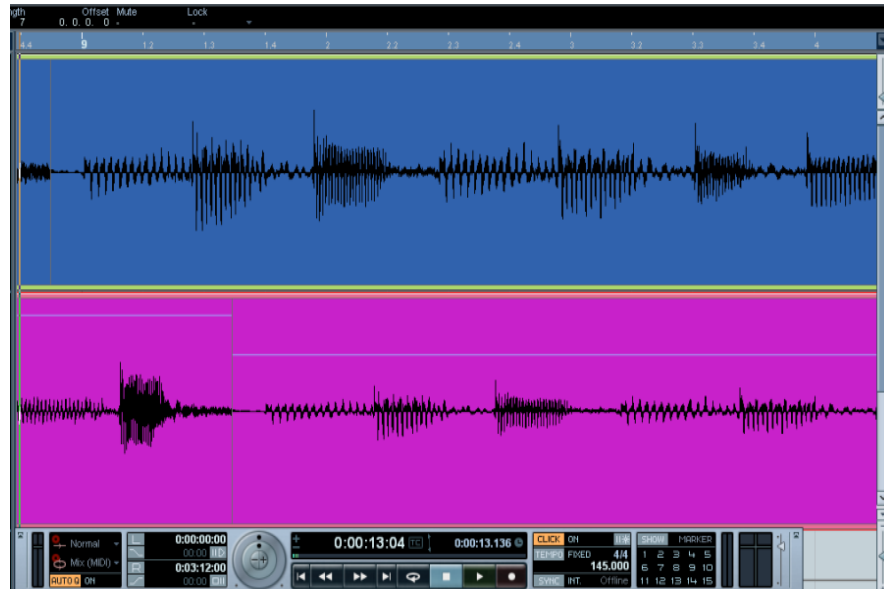
Secara visual, Komposisi *Time 2* dalam tempo 145, *Level delay* 40, *Delay time* 310 ms, *feedback* 10, dapat dilihat sebagai berikut:

a. Grafik Nada asli dengan *delay* bagian intro:



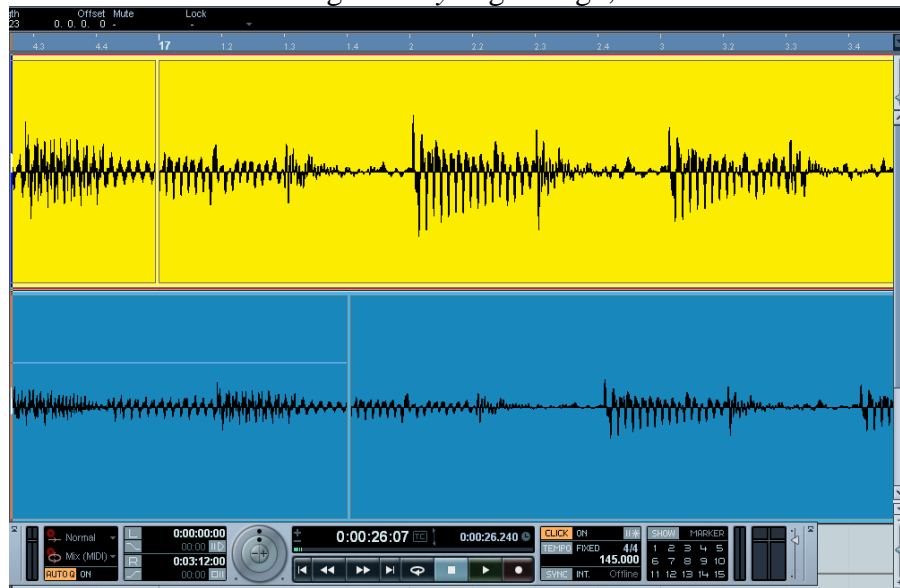
Gambar 14: Grafik posisi nada asli dan *delay* bagian intro dalam *software* Nuendo (Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)

b. Grafik nada asli dengan *delay* bagian intro, oktaf lebih rendah:



Gambar 15: Grafik posisi nada asli dan *delay* bagian intro dalam *software* Nuendo (Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)

c. Grafik nada asli dengan *delay* bagian lagu, bass 1/8



Gambar 16: Grafik posisi nada asli dan *delay* bagian lagu, bass 1/8 dalam *software* Nuendo (Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)

d. Grafik nada asli dengan *delay* bagian *reff*



Gambar 17: Grafik posisi nada asli dan *delay* bagian *reff* dalam software Nuendo (Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)

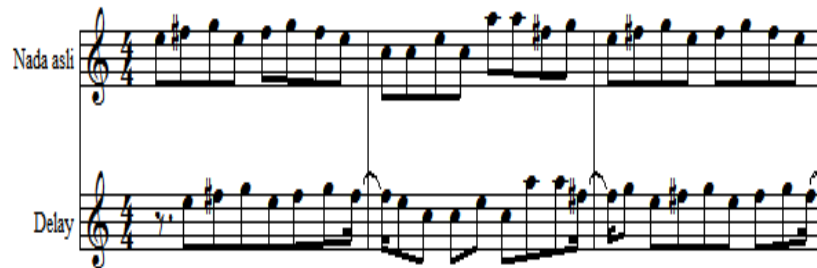
e. Grafik nada asli dengan *delay* bagian *ending*



Gambar 18: Grafik posisi nada asli dan *delay* bagian *ending* (Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)

C. Bentuk Analisis Lagu *Time 2*

Berdasarkan analisis terhadap komposisi lagu *Time 2* diketahui bahwa Lagu tersebut memiliki jenis *delay pattern* yaitu *dot 1/8 note*.



Notasi yang digunakan untuk membentuk keseluruhan lagu menggunakan not-not seperdelapan. Berikut perhitungan *delay time* lagu *Time 2* dalam berbagai tempo.

1. Moderato (96-104) :

Delay and Frequency calculator			
1) BPM: 96	Calculate	Reset	
Dot 1/8 note:	468.75	ms.	2.133 hz

Gambar 19: Perhitungan *delay time* lagu *Time 2* tipe *dot 1/8 note* dalam tempo 96.

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.



2. Allegretto (108-116):

Delay and Frequency calculator			
1) BPM:	108	Calculate	Reset
Dot 1/8 note:	416.667	ms.	2.4 hz

Gambar 20: Perhitungan *delay time* lagu *Time 2* tipe *dot 1/8 note* dalam tempo 108

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.



3. Allegro (132-138) :

Delay and Frequency calculator			
1) BPM:	132	Calculate	Reset
Dot 1/8 note:	340.909	ms.	2.933 hz

Gambar 21: Perhitungan *delay time* lagu *Time 2* tipe *dot 1/8 note* dalam tempo 132.

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.



4. Vivace: (160-176):

Delay and Frequency calculator			
1) BPM:	160	Calculate	Reset
Dot 1/8 note:	281.25	ms.	3.556 hz

Gambar 22: Perhitungan *delay time* lagu *Time 2* tipe *dot 1/8 note* dalam tempo 160.

Sumber: <http://www.thewhippinpost.co.uk/tools/delay-time-calculator.htm>.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* Karya Ewan Dobson antara lain :
 - a. Menggunakan *delay effect* sebagai pembentuk pola ritme *dot 1/8 note*.
 - b. Menggunakan not-not seperdelapan dalam keseluruhan lagu.
2. Penggunaan *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson adalah sebagai berikut :
 - a. Menggunakan *delay effect* dengan *setting* yang sama dari awal hingga akhir lagu.
 - b. *Setting* yang digunakan meliputi *delay time* 310 ms, tempo 145 bpm, *feedback* 0-10, *level delay* 35-40%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian mengenai karakteristik *digital delay effect* dalam komposisi lagu *Time 2* karya Ewan Dobson dapat disarankan beberapa hal antara lain:

1. Dalam memainkan lagu *Time 2* disarankan menggunakan effect delay keluaran produk BOSS karena memiliki fitur dan *setting* sama.
2. Masih banyak teknologi *effect* gitar yang masih dapat dikaji khususnya *digital delay effect* selain tipe *dot 1/8 note*.

3. Penerapan *setting* yang digunakan merupakan sebuah alat bantu dan bukan merupakan keharusan karena kebutuhan mengenai *effect* gitar merupakan sebuah selera dari masing-masing gitaris.

DAFTAR PUSTAKA

- Banoe, Pono.2003.*Kamus Musik*.Yogyakarta : Kanisius.
- Creswell,John W.2012.*Research Design:Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan mixed* (Edisi Ketiga).Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Cokroaminoto.2011. Analisis isi (content analysis) dalam Penelitian Kualitatif. Diakses dari <http://www.menulisproposalpenelitian.com/2011/01/analisis-isi-content-analysis-dalam.html> pada tanggal 6 Maret 2013, jam 08.00 WIB.
- Diehl, George M.1973.*Machinery acoustics*.Canada : John Wiley & Sons, Inc.
- French, Richard Mark.2012.*Technology of the guitar*.New York: Springer Science+Business Media.
- Guralnik, David B.1979.*Webster's New World Dictionary, Basic School Edition*.Havana: World Publishing co.,Inc.
- Izhaki,Roey.2008.*Mixing Audio:concept, practice and tools*. Oxford : Elsevier, Ltd.
- Jones, Catherine Schmidt.2007.Understanding Basic Music Theory. Diakses dari <http://cnx.org/content/col10363/1.3/> pada 25 Maret 2013 jam 10.30 WIB.
- Jones, George Thaddeus.1974.*Music Theory*. NewYork : Barnes & Noble Books.
- Koch, Martin.2001.*Building Electric Guitars*.Austria: Martin koch, Gleisdorf.
- Marzoeki, Latifah Kodijat.2004.*Istilah-istilah musik*. Jakarta: Djambatan.
- McGuire, Sam.2008..*Audio Sampling : A practical guide*.Oxford : Elsevier,Inc.
- Neuendorf, Kimberly A.2002. *The Content Analysis Guidebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.2008.*Kamus Bahasa Indonesia*.Jakarta: Pusat Bahasa.
- Rose, Jay.2009..*Audio Postproduction for Film and Video,2nd edition* .Oxford : Elsevier,Inc.

Syaefurrachman, Asep.2011. KBM Seni Musik 7: Tanda Tempo. Diakses dari <http://kbmmusikspensa.blogspot.com/2011/03/tanda-tempo.html> . pada tanggal 6 Maret 2013, jam 07.00 WIB.

Sugiyono.2013.*Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Time 2 (Live Remix)

Ewan Dobson

Transcription by Yanuar Rendy Kurniawan

Delay time : 310 ms

Open C Tuning

① = E ④ = C

② = C ⑤ = G

③ = G ⑥ = C

♩ = 145

1

P.M.-----

T	7	7	4	6	7	7
A	4	4	4	4	4	4
B	4	4	4	4	4	4

4

P.M.-----

8	7	7	4	6	7	7
7	5	7	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4

7

P.M.-----

7	7	4	6	7	7	7
4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4

10

P.M.-----

7 7 11 11 4 6 7 7 7 7 7 7

4 4 7 7 0 2 4 4 4 4 4 4

13

P.M.-----|

11 11 4 6 4 7 7 5 7 6 4 7 11 7 0 4 2

7 7 0 2 4 4 4 4 7 7 0 2

16

4 7 7 5 11 12 11 4 7 5 2 4 7 7 5 7 6 4

4 4 4 4 7 7 0 2 4 4 4 4

19

7 11 7 0 4 2 4 7 7 5 7 6 4 11 11 12 11 4 7 5 2

7 7 0 2 4 4 4 4 7 7 0 2

22

P.M.-----

25

P.M.-----

28

31

34

P.M.-----

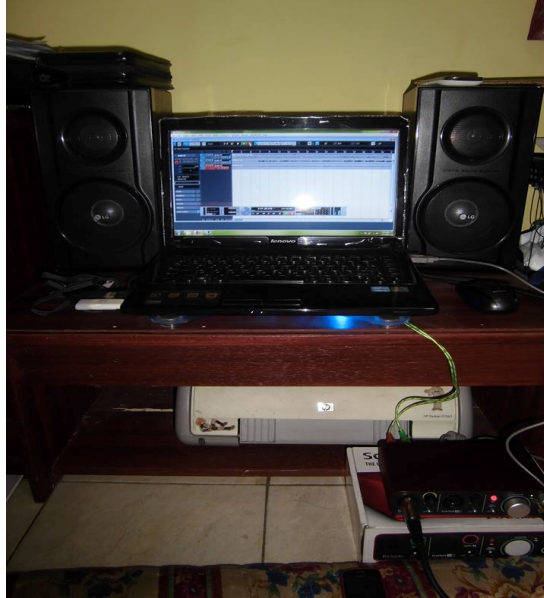
37

P.M.-----

Da Capo

40

Lampiran 2. Dokumentasi



Gambar 23. Peralatan dalam pembuatan sampel audio.
(Alan Wijanarko: 2013)



Gambar 24. Analisis Lagu *Time 2*
(Yanuar Rendy Kurniawan: 2013)



Gambar 25. Wawancara dengan Andika Prabhangkara
(Mamat: 2013)

Lampiran 3. Panduan Wawancara Narasumber 1 (Ewan Dobson)

No	Kisi-kisi	Pertanyaan
1	Sejarah komposisi <i>Time 2</i>	a. Bagaimana sejarah terciptanya komposisi <i>Time 2</i> ? b. Pada tahun berapa komposisi <i>Time 2</i> dibuat? c. Mengapa diberi judul <i>Time 2</i> ?
2	Ide atau gagasan komposisi <i>Time 2</i> dan penggunaan <i>delay effect</i>	a. Darimana inspirasi pembuatan lagu <i>Time 2</i> dan penggunaan <i>delay effect</i> di dalamnya? b. Bagaimana ide pertama saat membuat komposisi <i>Time 2</i> ? c. Apakah perbedaan lagu <i>Time 2</i> yang original dengan yang re-mix selain dari segi komposisi (baik instrument maupun setting <i>delay</i>)?
3	Proses komposisi <i>Time 2</i>	a. Bagaimana proses komposisi <i>Time 2</i> tertulis /rekam? b. Mengapa Anda menggunakan system tuning yang tidak standar dalam komposisi lagu <i>Time 2</i> ? c. Bagaimana progresi akor pada komposisi <i>Time 2</i> ? d. Bagaimana pola ritme yang dihasilkan dalam lagu <i>Time 2</i> ? e. Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengkomposisi lagu <i>Time 2</i> dari awal hingga siap dipentaskan? f. Kendala apa yang ditemukan dalam

		<p>membuat komposisi <i>Time 2</i>?</p> <p>g. Apakah ada lagu lain dalam album Anda yang menggunakan <i>delay effect</i>? Jika tidak, mengapa?</p>
4	Makna komposisi <i>Time 2</i>	<p>a. Apa arti judul <i>Time 2</i>?</p> <p>b. Menceritakan tentang apa lagu <i>Time 2</i>?</p> <p>c. Apa pesan yang terkandung dalam lagu <i>Time 2</i>?</p>
5	Pementasan komposisi <i>Time 2</i>	<p>a. Kapan dan di mana pertama kali lagu <i>Time 2</i> dipentaskan?</p> <p>b. Di mana saja lagu <i>Time 2</i> pernah dibawakan?</p>

Lampiran 4. Panduan Wawancara Narasumber 2 (Andika Prabhangkara)

No	Kisi-kisi	Pertanyaan
1	Pengertian <i>Delay</i>	a. Sebelum era <i>digital</i> , pengertian <i>delay</i> seperti apa ? b. Apa yang disebut <i>digital delay</i> ? c. Apa perbedaan reverb, echo, <i>delay</i> ?
2	Jenis <i>Delay</i>	a. Ada berapa jenis <i>delay</i> ? b. Jenis <i>delay</i> apa yang paling sering digunakan dalam pertunjukan musik maupun dalam dunia <i>audio recording</i> ? c. Termasuk dalam jenis <i>delay</i> apakah <i>delay</i> yang ada dalam komposisi <i>Time 2</i> karya Ewan Dobson ?
3	Penggunaan <i>Delay</i>	a. Setting apa saja yang digunakan dalam <i>digital delay effect</i> ? b. Bagaimana cara menentukan setting <i>delay</i> dari sebuah komposisi yang menggunakan <i>digital delay effect</i> ?
4	Perkembangan <i>Delay</i>	a. Sudah sejauh mana <i>effect delay</i> digunakan dalam suatu komposisi music khususnya dalam instrument gitar? b. Berapa besaran <i>delay time</i> yang paling besar yang sudah ditemukan maupun digunakan hingga saat ini?

Lampiran 5. *Field Note* Narasumber 1

FIELD NOTE

Narasumber : Ewan Dobson

Waktu : Oktober 2012, Mei 2013

Tempat: Melalui e-mail

- Peneliti : hallo ewan..my name is rendy....I am 22 years old now.... I live in indonesia..and I want to do some research about you...your technic...especially about time 2 song.....I will finish my study in musical university in indonesia.....I hope you can help me.....to tell everything about you...may I can get your private facebook??....I want to do an interview with you.....thanks....best regards... :-)
- Ewan Dobson : Sure..email questions to ewandobson@ewandobson.com for interview.Ewan
- Peneliti : Thanks for your fast respon.....thank you so much.. :-) ...I'm sorry to interrupt your work... This is my first interview for this time.When you start to play guitar?
- Ewan Dobson : 1989, I was 8 years old.
- Peneliti : Why you often use unusual tuning for your guitar and all of your composition?
- Ewan Dobson : It increases the possibilities for chord voicings that standard tuning can not achieve. It also presents the fret board as NEW and opens creative possibilities. It is a new way of looking at the fretboard.
- Peneliti : You always use P (pulgar) finger alternately in your style of playing guitar,what is the name of the technic?
- Ewan Dobson : I actually use more P I P I P I.. .but alternate P is basically alternate thumb picking.
- Peneliti: : When “time 2” song first performed?and where?
- Ewan Dobson : I forget.. probably a bar in Toronto.
- Peneliti : What is the story of “Time 2” song?? What do you want to explain for listener about this song?

- Ewan Dobson : It is the next logical step in the evolution of what Paul Gilbert and Buckethead started. This time, I can now apply bass notes since I am playing fingerstyle guitar. Bass notes and melody at same time + delay pedal. It is simply a fun song to play and not necessarily to be taken as a deep serious thing.
- Peneliti : Who are inspire u to make “time 2” song?
- Ewan Dobson : It just happened one night when I decided to plug in the delay pedal. On the spot and in the moment. No planning.
- Peneliti : Tell the history when you make “time 2” song..
- Ewan Dobson : I got back from visitng Germany. I was up very late and practicing with my amp on. I decided to plug the delay pedal in to see what I could come up with. I created a very simple chord progression song with bass and melody.
- Peneliti : What of the kind delay effect that u used for ” time 2” song
- Ewan Dobson : 800 ms, BOSS DD-6
- Peneliti : Do you use delay effect for your another song, besides “time 2”song?
- Ewan Dobson : No. Time 2 only.
- Peneliti: : When you make time 2 song?
- Ewan Dobson : April 2010
- Peneliti : Thank you..Good luck for your shows... keep in touch
- Peneliti : Hallo Ewan,,, Long time no see....I hope you remember me ^^.....this is my interview to complete my research about Time 2 song and the delay effect that u used. Hope you can help me to finish my study..thank you
- Peneliti : Why it is named Time 2? What the meaning of time 2 song? Is it caused by using an basic “time” guitar effect (delay)?
- Ewan Dobson : Same chord progression as Time 1, so I called it Time 2 because it is the same but different with delay.

- Peneliti : Where are from the inspiration of Time 2 and the delay effect inside?
- Ewan Dobson : Buckethead, Yngwie Malmsteen, Paul Gilbert
- Peneliti : What the first idea when you make Time 2 composition?
- Ewan Dobson : Chord progression
- Peneliti : What the different between time 2 original song and the re-mix time 2 besides the composition? May the instrument or the setting of delay?
- Ewan Dobson : I didn't make the remixes, other people did.
- Peneliti : How the process of making Time 2 composition? Record or write?
- Ewan Dobson : Playing and remembering.
- Peneliti : How chord progression in the Time 2 composition?
- Ewan Dobson : Em G D C
- Peneliti : How the rhythmical pattern that produce in the time 2 song?
- Ewan Dobson : Straight forward 8th notes in the bass.
- Peneliti : How much time that you need to composed Time 2 so it can be perform to the audience?
- Ewan Dobson : A week
- Peneliti : What the problem that you find when you make the time 2 song?
- Ewan Dobson : no problems..it is easy
- Peneliti : Where ever the time 2 performed? Or u always perform it? Is it your favourite?
- Ewan Dobson : I play it every show because people like it, it is not my favorite song.
- Peneliti : How the respect from the audience to time 2 song?

- Ewan Dobson : It reminds people of trance music, that is why they like it.
- Peneliti : What an effect processor that you used on the time 2 song?
- Ewan Dobson : Boss DD 6
- Peneliti : What the guitar that u used on the Time 2 song?
- Ewan Dobson : Stonebridge 23 CR
- Peneliti : Do you use a same delay effect from beginning up to the end of Time 2 song? Or there is a changing setting delay effect? May be in the reff?
- Ewan Dobson : No change, same
- Peneliti : What the kind of delay?. How the setting level of delay effect? Delay time, level , and feedback
- Ewan Dobson : Boss DD 6, 800ms
- Peneliti : How important of an effect guitar in a guitar composition? U often use an acoustic guitar when perform...and it's unique when you decide for the first time (in your song) to use an effect guitar in an acoustic guitar, why? Do you have a reason?
- Ewan Dobson : Delay is cool, but once you do it.. that' it.. it is limited in its ability to be a regular tool of composition.
- Peneliti : Keep in touch...thank you very much
- Peneliti : What are the song of them (Buckethead, Yngwie Malmsteen, and Paul Gilbert) that inspire you to make Time 2 song??
- Ewan Dobson : Big Sur Moon (Buckethead), Echo Song (Paul Gilbert), Echo Etude (Yngwie Malmsteen)
- Peneliti : In my previous interview you say that you didn't make the remixes of time 2 song,, but I think u did it...this is the original (<http://www.youtube.com/watch?v=eXqPYte8tvc>)....and this is the remix(<http://www.youtube.com/watch?v=plR57mfNphU>) and I ask you, what is the different of that 2 video,besides the intro..maybe the delay setting??
- Ewan Dobson : That one is the same song with a different intro. I changed the intro for fun and that is usually how I play the song now.

- Peneliti : The rhythmical pattern of time 2 song is always use 1/8 notes, can the delay effect used to triol (triplets) notes?
- Ewan Dobson : Yes of course, you would just adjust the delay pedal's settings. You would have to wait for the note to repeat twice after you play it first in order to have the triplet sound.
- Peneliti : Do you use a feedback on your delay setting? Or just delay time and level?
- Ewan Dobson : Effect Level, Feedback, Delay Time and milliseconds are the options. There are no numbers on the Boss DD 6. My effects level knob is set to about 2 o'clock, Feedback is at 11 o'clock, delay time is at 10 o'clock, and the mode is set on 800ms.
- Peneliti : Do you have a plan to play with delay effect anymore? besides time 2 song, may be in the future?
- Ewan Dobson : The delay pedal is a toy that is easily exhausted. Even the slightest overuse will likely lead to boredom in the listener. I believe one song is appropriate to showcase the effect. For example, as you mentioned triplets I have tried this before, but it does not create the same full sound that Time 2 has. Of course, someone out there may find a cool way to do trance delay triplets on guitar.
- Peneliti : Who are teach you first when play guitar?
- Ewan Dobson : Various teachers here and there. Chris Peterson, Alvin Tung.
- Peneliti : Who are the musician that inspire all of your technic?
- Ewan Dobson : Leo Kottke would be the most important figure in my fingerstyle technique. Without Leo Kottke my sound would not be the same.
- Peneliti : Have you play with an electric guitar? or having a plan to play with an electric guitar on your album someday?
- Ewan Dobson : I have played electric guitar and I did for a number of years. I wanted to do something different because there are already plenty of incredible shredders and soloists on the electric guitar. I felt the urge to create something different on the acoustic guitar. I was not creatively inspired on the electric

guitar.

Peneliti : I want to know your birthday, date and place

Ewan Dobson : September 09/1981. Toronto, Ontario. Born in a house on Golfview Avenue in the Beaches area.

Peneliti : Thank you very much Ewan...keep in touch

Lampiran 6. *Field Note* Narasumber 2

FIELD NOTE

- Narasumber : Andhika Prabhangkara
 Waktu : Mei 2013
 Tempat : Taman Cemara Blok G Yogyakarta.
- Peneliti : Selamat pagi pak andika, hari ini saya mohon ijin untuk mengadakan penelitian di studio Mix-Production seperti yang sudah saya bicarakan sebelumnya, dan memohon bantuan Bapak sebagai Narasumber
- Andika : Selamat pagi mas ynuar , terima kasih sudah mempercayakan saya sebagai narasumber
- (Penelitian kemudian dilakukan di studio Mix-Production dengan memberikan sampel sound yang sebelumnya diminta oleh narasumber, penelitian dilakukan dengan diikuti wawancara tidak terstruktur)
- Andhika : Trus dikasih delay?
- Peneliti : Iya pak..
- (Kemudian dianalisis untuk beberapa saat)
- Andhika : Jadi,itu delaynya tempo 145,dia 1/8 triplet (setelah dikonfirmasi,maksud beliau adalah 1/8 bertitik) ..kalau biasanya kan,, kalau dia seperdelapan *thok ,gak jadi*,bareng, kita ngambil tengahnya, *ho'oh* sepertiganya
- Peneliti : Tadinya kalo saya mendengarkan itu diperempatnya (dot 1/8 note) pak..jadi satu ketuk kan ada empat
- Andhika : *Lha iya,lha iya..* Ini yg diambil empatnya,ini yang diambil tripletnya.... Gimana,pilih yang mana
- Peneliti :Lebih identik yang diambil “empat”nya..Hampir sama ,,tapi kurang
- Andhika : Cuma, dia supaya lebih bagus lagi dikasih reverb gak Cuma delay ,didelay dulu baru kasih reverb,,lebih bener lagi kalo mau dikasih acesorries gitarnya diberi compressor dulu biar suaranya bener,,Trus di EQ ..Kan kamu gitarnya suka *fals-fals to ini*,,harusnya di *tune* dulu,,kasih *auto tune*.

- Peneliti : Ya.Kalau menurut bapak ,itu level kerasnya *delay* udah pas atau belum pak?
- Andhika :Mana?
- Peneliti : *Level delay* ,dari suara asli
- Andhika : Sebenernya *level delay* itu kan intinya dia harus dibawah aslinya
- Peneliti : Iya
- Andhika : Namanya juga delay...Saya *teng*..trus sana *TONG!*..masak sana lebih keras kan gak mungkin. Originalnya lebih keras,,*delaynya* dibawah itu
- Peneliti : Atau minimal *fifty-fifty*?
- Andhika : *Fifty-fifty it's oke*..itu tergantung karya musiknya mau seperti apa misalnya contoh..(memperdengarkan audio)..kalo mintanya seperti ini,,,*gak* masalah juga kan,,tapi kan ini *delaynya* dia berfungsi sebagai *composer*,,eh apa..
- Peneliti : Membuat *rhymical pattern*??
- Andhika : Iya.membuat *rhythmicnya* sekalian..brarti kan gak mungkin perbandingannya ,,kalaupun mau *fifty-fifty* buat aku juga aneh,,karena,*masak* kerasanya si *delay* sama kerasnya originalnya sama..kan ini sama (sambil menunjuk)..*tuh*,,jadi ribet kan..*nah* kalau aku lebih suka.. mungkin ini 40 ataiu 35,,aku yakin yang mereka juga pasti *segitu*..ada yang menjadi patokan..di ketukan satu,yang keras kan yang *ori*-nya,,,jadi *delaynya* kan ngikut,,tapi kalau *delaynya* sama,,startnya yang mana gak ketahuan,,grafiknya jadi sama gitu
- Peneliti : Lalu kita memperkirakan *feedbacknya*,besarnya *feedback* itu gimana?
- Andika : *Naah.feedback* ini tergantung *speednya*..sekarang logikanya begini..kalo *feedbacknya* terlalu besar..dengan seperti ini (sambil menunjuk)..terlalu panjang..kan gak selesai-selesai kan ganggu...
- Peneliti : Iya

- Andika : *Feedback* harus begini,,paling tidak 1 bar-lah... habis dia...
- Peneliti : Angka-angka itu menunjukkan apa pak,,13 lalu sekian itu
- Andika : Setiap delay,kalo *feedback* itu, asosiasinya beda-beda..ini sebenarnya persen
- Peneliti : 13% dari?
- Andika : *Naah*..itu angkanya dia kita gak ngerti,*soalnya* setiap *delay* beda-beda kalo yang tempatku tadi *feedback* itu pakai *level*..beda-beda. Itu tergantung kita yang make. Pertanyaanku ini *feedback*nya sampe 100..0-100,,iya kan?,,kan menurutku 100 persen dari..mana?*wong* panjangnya ini gak habis-habis kok...tapi prinsipnya kita dikasih angka,dikasih *value* sama dia.....saya kasih kamu 1-100..ya menurut kamu yang kamu kehendaki berapa,*up to you*...
- Peneliti : Sebab dalam efek gitar,, angka itu menunjukkan jumlah.. jadi misalnya satu..maka *feedback*nya satu kali?
- Andika : Belum tentu, Itu kebetulan saja asosiasinya dia
- Peneliti : Jadi asosiasinya beda-beda ya?
- Andika : Beda-beda lagi,karena itu hak ciptanya mereka kok..kalo sekarang kamu yang menciptakan *acesories*,*pie*? Menurut saya *feedback* dua itu baru dua kali,,sah-sah saja,,tapi kalo ini,,jelas,,kalo yang namanya *delay* itu berapa milisecond itu jelas,,ya kan? 500 milisecond, dia ada tulisannya,satuannya,, *feedback*nya satuannya apa nih? *Gak* ada..dia *gak* kasih satuan kan..yg ini ,beda *acesories*,sampe 200..kenapa ini sampe 100,,ini sampe 200,,,standardnya apa?..yg 200 apa,,yg 100 apa..gak ada
- Peneliti : Pernahkah ada pembahasan,,misalnya sebenarnya *feedback* itu garis besarnya,,ada beberapa macam
- Andika : *Gak* ada..*feedback* itu hanya pengulangan kan..jadi *delay* itu kan sesuatu yang mengulang..mau diulang berapa kali? itu kan *feedback*...namanya juga *feedback*,balik.....*teng teng teng*,,balik lagi ke aku kan?....namanya juga *feedback*,,*nah*..*feedback*,,sekarang ini di alam ini yang panjangnya segitu apa sih? *Gak* ada,,, ini hanya sebuah rekayasa digital supaya manusia berkarya saja..Kamu tak kasih *feedback* yang panjang sekali,,*teng teng teng teng teng*,,dan

seterusnya, misalnya *gitu*, aku bisa main...misalnya seperti ini...Ini ya..ini sekarang tak *duplicate*.....oke..yg atas..ini tak ambil satu nada,,tak potong...yg atas kita kasih *feedback* paling panjang..oke..ni tambahin lagi.....yg ini *feedbacknya* kita kecilin.....*tuh* kan...dia tambah keras kan...soalnya suara yang masuk,,*dicopy* lagi sama dia,,gak pernah selesai dia....lama2 pecah dia....Nah maksudku adalah dia sebagai *tot tot tot* (strong beat)..bisa dibuat seperti itu sebenarnya..atau,,aku mau ini setiap.Ini ya oke...Nah dia bisa dimanfaatkan seperti ini...trus *balancingnya* bukan segini *delaynya*,,, lebih,,yang kamu bilang tadi,fifty-fifty.....ya kan

Peneliti : oke

Andika : nah sebenarnya kan bisa seperti itu..jadi permainan di *delay* ini..*feedback* itu fungsinya gak sekedar *feedback*...kalau *feedback* alami ,,pasti 3 kali 4 kali pasti *dah ilang* ..mau di goa..mau di jurang.. iya kan..kita ngomong..paling *segitu.gak* akan bisa kayak ini.Makanya orang nyebutnya ada *delay*....ada jaman dulu orang pertama *delay* keluar,,*delay...delay* itu harapannya adalah alamiah..*feedbacknya* seperti ini...tapi ada *digital delay...digital delay* itu adalah bisa *copy..capture,,disampler* sama dia..*dicapture*,keluarin lagi,,*gitu*,,makanya bisa persis *banget*....sebetulnya ini kan ada macem2.. nah beda2 kan..tidak semua *delay* itu melakukan sama...kan yang tadi ada aturannya,,ada triplet,,ada *d* itu apa namanya,,

Peneliti : duplet?

Andika : Duplet,*Ho o*....kan ..yang ini kan *gak* ada,,cuman 1,1/8, dan seterusnya..tengahnya gak ada dia...coba..tripletnya mana coba..gak ada..jadi ada di *diffuse*,,suaranya itu jadi tidak sama dengan..tapi lebih keruh..*delaynya* bisa lebih keruh....Nah ini dia...*delaynya* lebih keruh

Peneliti : Keruh disebabkan?

Andika : Karena di Eq..Di *low pass..highnya* dipotong... *Delaynya* jadi ampang kan,,,Jadi kita gak bisa ini..ini ngasih fasilitas lebih analog dia bilang....*tuh* kan

Peneliti : Maksudnya lebih analog itu bagaimana?

Andika : Saya juga *gak* ngerti,,intinya begini..*delay* jaman dulu ,itu kan dari pita,bener kan..itu kan analog..yang baru,,,yang namanya

delay itu dari *digital delay* makanya aku tadi bilang.. *nah* ini seakan-akan kembali ke *sound-sound* analog..lebih,,lebih keruh tadi sebenarnya..analog itu kan tetep lebih keruh..dia gak bisa *capture high* kan..dia hanya sampai 22 KHz..digital dia udah 44,1 ..48...96...sekarang jadi 192.....analog gak bisa..*nah*,..ini sebenarnya *gitu*....jadi ini sebenarnya hanya bumbunya masing-masing accesoris....kalau *delay* dia hanya *mengcopy* data asli untuk ke tempo berikutnya..ya kan,,dengan *feedbacknya*..itu,,standarnya itu

- Peneliti : Standarnya itu y pak..
- Andika : Iya..gak akan ada lebih,,tapi.setiap *accesories* boleh menambahkan lebih
- Peneliti : Itupun *feedback* aja standarnya?
- Andika : Beda-beda ..hanya kita yang *meng-adjust* aja
- Peneliti : Hanya kembali ke rasa? kita *gak* bisa merumuskan?
- Andika : kebutuhan *feedback* itu terserah kita...
- Peneliti : Tapi,,kalo boleh kita menawarkan,,apa *gak* bisa dikelompokkan pak? Umumnya,,atau yang sering digunakan....?
- Andika : yang dianggap sering digunakan itu adalah perusahaan yang pertama kali mengeluarkan *digital delay*,betul *gak*?
- Peneliti : Ya
- Andika : Misalnya BOSS,,mengeluarkan dulu *feedback* itu kayak yang kamu bilang ..angka satu itu,,menunjukkan jumlah,,dianggap seperti itu, trus ada perusahaan kedua,,TC elektronik mengeluarkan 0-100 ternyata beda ..pertanyaanku,yang mau dipake standar yang mana? mengacu yang mana..orang gak boleh bilang bahwa itu gak standar,,,gak bisa ...terbukti kok sekarang,bahwa orang,,saya lebih suka..vokalisku lebih cocok pake yang katakan *effect* punya TC elektronik....vokalisku yang satunya,,kalo pake itu suaranya jadi gak enakan,,itu beda-beda juga
- Peneliti : Kalo begitu saya menengahi pak..kira2 yang kita bicarakan tadi ada dua *feedback* ya..*feedback* yang jumlah..dan *feedback* yang prosentase

- Andika : Ya..Ada kekonyolan di dunia digital saat ini..kamu boleh lihat..ini aku punya mixer digital..*oke*...lihat ni..saya turun berapa db? Dari yang tadi..sebut angkanya
- Peneliti : 13
- Andika : 13 mana? bisa *gak* kamu sebut..*Gak* bisa kan,..Coba sekarang,,di dunia digital...saya turun berapa?
- Peneliti : 9.7
- Andika : Oke..bisa nyebut kan kamu..Jadi kalo pemain gitar..itu persis kalo aku juga mixing...mixing itu mau main angka..apa mau main audio? Kalo jaman *delay* dulu,,angka ini *gak* ada..*Digital delay* pertama pun *gak* ngerti..jaraknya sebenarnya berapa *gak* ngerti..wong pita kok *pie*..Pertanya disini,,disini *playback*..ini kan pita..*oke*?..ini *head*...pitanya kesini..bunyiin..*teng*
- Peneliti : Berarti kalo kita membicarakan *delay*..yang kita batasi sebatas?
- Andika : Lha *delay*..bukan *feedbacknya*..kalo *delay* kan ini..yang kedua...ini tanpa *feedback* ni... kalo yang turun.. turun ..turun.. ini *feedback*,,pengulangan kan *feedback* itu...
- Peneliti : Kalau dalam konsep efek gitar,,biasanya apa *gak* sama pak..*feedback* itu digunakan..kan mungkin karna kita ini membicarakan *software* yang semakin berkembang kan..jadi ada standar beda2
- Andika : aku,,gitarisku..kalaupun aku juga ngisi,,hampir *feedback* itu *gak* pernah dipakai..hanya *delay* aja..itu aja pemanis *doang*..Sekarang aku mau tanya...tempo 135,,serempatnya berapa? Berapa milisecond?
- Peneliti : ???
- Andika : Menghitungnya adalah $120/135 \times 2$ second ..itu adalah setiap ketukannya ...1,777 ya kan
- Peneliti : Itu apa pak jadinya
- Andika : Ini second... Jadi 1 bar itu,,1,777 second..berarti kalau seperempatnya,dibagi 4.. $1,777/4 = 0,444$ second.. brarti ada 400 milisecond..itu kalo tempo 135...jadi aku kalau tanpa kalkulator *delaypun* *gak* masalah

- Peneliti : Okee, 145 pak?
- Andika : $120/145 \times 2 \text{ second}$
- Peneliti : Maaf pak...saya kurang paham maksudnya 120 dan 2 *second* itu
- Andika : Jadi gini..tempo 120 itu standar...standar tempo itu 120 karena 1 bar itu durasinya adalah 2 second tepat..jadi 1 bar itu pas 2 *second*, dengan kecepatan 120,,makanya ini dijadikan standar..jadi kesimpulannya kalo tempo 135 kan lebih pendek *nih* 1 bar-nya..nah,,sekarang kita mulai ngitung...brapa tadi temponya
- Peneliti : 145
- Andika : Jadi $120/145 \times 2 \text{ second}$,*naah*,,kan ini sebenarnya presentasinya nih ..berarti 1 bar-nya lebih pendek kan,,ini 1,6551 second..ini per-bar...*nah*,,kalo delaynya seperempatnya sama dengan dibagi 4 ..logikanya kan *gitu* ,,berarti ada 0,4137 second,,atau sama dengan 413 milisecond....
- Peneliti : Untuk ukuran delay time selisih itu 413,414 itu tidak terlalu berpengaruh bagi telinga manusia?
- Andika : Ya..sekarang gini,,lagumu ini waktu kamu rekam..kamu mulainya pas 0 gak ini?
- Peneliti : Tidak
- Andika : Terbukti *enggak* ternyata..Kalau mau yang *bener*..ini tak potong...tapi kan gak *humanize* kan? Manusia itu kadang harus geser-geser nah itu emang enak-nya *tu disitu e* Ada hal memang yang secara prinsip bisa kita atur... Yang bisa kamu tulis adalah 1 bar itu 2 second,,*it's ok* ,,ini teori seluruh dunia setuju...tapi setelah itu kamu melenceng-melenceng sedikit..*mbasan ditonton kui mesti ora pas kok kui*....jadi..aku yang ngedrum pake drum machine,,pasti geser-geser//..trus tak *quintize*,,dirapikan..orang drummer dengernya,,mesin *banget* ya..terlalu *perfect*..gak enak...jadi akhirnya..begitu kita dikaruniai *digital* oleh Tuhan..akhirnya sama manusia digeser-geser ,,ada *humanize*,*quintizenya*,,Jadi *delay* tadi,,mau 117 mau 119 *gak* masalah karna selisih itu buat manusia gak terasa ,,karna kamu sendiri geser...*delaynya* lebih cepet..harusnya 112 tapi kamu di 116 ..kamu waktu main2 disini,,karna *delaynya*

lebih cepet ..Nah..sekarang ini pentingnya kalkulator *delay*
...*sound enginer*,senjata paling ampuhnya adalah kalkulator
delay..gak ada kalkulator delay gak bisa kerja dia..

Lampiran 7

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa instrumen penelitian:

Judul : Karakteristik *Digital Delay Effect* dalam komposisi Lagu *Time 2*

Karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam berbagai lagu

Peneliti : Yanuar Rendy Kurniawan

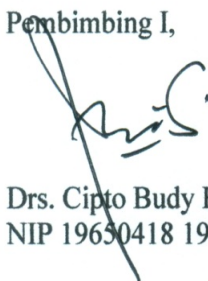
NIM : 09208241018

Telah dianggap layak digunakan untuk mengambil data.

Yogyakarta, 2013

Yang menyatakan:

Pembimbing I,






Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd
NIP 19650418 199203 1 002

Pembimbing II,





Drs. Pujiwiyanana, M.Pd
NIP 19671221 199303 1 001

Lampiran 8

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id/</p>
<p>PERMOHONAN IJIN SURVEY / OBSERVASI / PENELITIAN</p>	
<p>FRM/FBS/31-01 10 Jan 2011</p>	
<p>Kepada Yth.Kajur Pendidikan Seni Musik Di Fakultas Bahasa dan Seni UNY</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini saya :</p>	
<p>Nama : Yanuar Rendy Kurniawan</p>	<p>No. Mhs : 09208241018</p>
<p>Jurusan : Pendidikan Seni Musik</p>	
<p>Bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin Survey/Observasi/ Penelitian Tugas Akhir dengan Judul :</p>	
<p>Karakteristik Digital Delay Effect dalam Komposisi Lagu Time 2 Karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam Berbagai Lagu</p>	
<p>Lokasi : Studio Musik Mix Production, Yogyakarta</p>	
<p>Waktu : April – Mei 2013</p>	
<p>Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Mengetahui, Dosen Pembimbing ,</p>  <p>Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd. NIP. 19650418 199203 1 002</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Yogyakarta, 18 April 2013</p> <p>Pemohon,</p>  <p>Yanuar Rendy Kurniawan NIM. 09208241018</p> </div> </div>	

Lampiran 9

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI <small>Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id/</small>	<small>FRM/FBS/33-01 10 Jan 2011</small>										
<p>Nomor : 0388b/UN.34.12/DT/IV/2013</p> <p>Lampiran : 1 Berkas Proposal</p> <p>Hal : Permohonan Izin Penelitian</p>		<p>18 April 2013</p>										
<p>Kepada Yth. Manager Studio Musik Mix Production DI YOGYAKARTA</p>												
<p>Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :</p>												
<p><i>Karakteristik Digital Delay Effect dalam Komposisi Lagu Time 2 Karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam Berbagai Lagu</i></p>												
<p>Mahasiswa dimaksud adalah :</p>												
<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: YANUAR RENDY KURNIAWAN</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 09208241018</td> </tr> <tr> <td>Jurusan/ Program Studi</td> <td>: Pendidikan Seni Musik</td> </tr> <tr> <td>Waktu Pelaksanaan</td> <td>: April – Mei 2013</td> </tr> <tr> <td>Lokasi Penelitian</td> <td>: Studio Musik Mix Production</td> </tr> </table>			Nama	: YANUAR RENDY KURNIAWAN	NIM	: 09208241018	Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Musik	Waktu Pelaksanaan	: April – Mei 2013	Lokasi Penelitian	: Studio Musik Mix Production
Nama	: YANUAR RENDY KURNIAWAN											
NIM	: 09208241018											
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Seni Musik											
Waktu Pelaksanaan	: April – Mei 2013											
Lokasi Penelitian	: Studio Musik Mix Production											
<p>Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.</p>												
<p>Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.</p>												
<div style="text-align: right;"> <p>a.n. Dekan Kasubbag Pendidikan FBS,</p>  <p>Indun Probo Utami, S.E. NIP 19670704 199312 2 001</p> </div>												

Lampiran 10. Surat Keterangan Wawancara

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANDIKA PRABHANGKARA
 Tempat/Tanggal Lahir : -
 Alamat : TAMAN CEMARA BLOK - G-8 YK.
 Pekerjaan : SWASTA (Producer, Sound Engineer, Musician)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut

Nama : Yanuar Rendy Kurniawan
 NIM : 09208241018
 Jurusan : Pendidikan Seni Musik

Benar-benar telah melaksanakan wawancara, guna memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun tugas akhir skripsi dengan judul Karakteristik *Digital Delay Effect* dalam Komposisi Lagu *Time 2* Karya Ewan Dobson dan Implementasi dalam berbagai Lagu

Demikian surat pernyataan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 - Mei - 2013

Narasumber



(ANDIKA PRABHANGKARA :)
 MIX - Production.